Часть 2. Мастера Вечной ночи

От переводчика

В этом модуле я нашел один некислый косяк (не считая трех файтеров 6, 7 и 8 уровня, только со специализацией). Фрагмент астероида, в котором персонажи находят наутилоид, несколько маловат для самого наутилоида, не говоря уж о «40-футовой полностью черной сфере», в которую он был вроде как упрятан. Что я понял, читая про так называемую квинтэссенцию, так это то, что она не сжимает материю, а только останавливает время. Так что если хотите, чтобы все выглядело более натурально, увеличьте размер сферы в 5 раз. Размеры камеры, соответственно, тоже.

Еще один косяк: в этом модуле мозг-помощник каких-то чудовищных размеров - 6 футов в диаметре, когда в следующем он размером «с четыре кулака», т.е. приблизительно нормального размера. Думаю, что размер «четыре кулака» является оптимальным, и его стоит использовать и в этом модуле.

Начало

Вне времени, вне света, вне жизни. Ни паук не пошевелится в пыли, ни червь в земле. Поток времени не движется.

Урсула Ле Гуин. Гробницы Атуана

Введение

«Мастера Вечной ночи» - второе приключение в трилогии, начинающейся с «Тьма сгущается» и заканчивающейся «Рассветом Сверхразума». Приключение рассчитано на 4-6 персонажей 7-9-го уровня (суммарный уровень 42-54), которые выступают против темных замыслов, вынашиваемых иллитидами. Это приключение можно играть отдельно или в цепочке с предшествующим и последующим.

Трилогия использует информацию из Иллитиады (TSR 9569 The Illithiad, a MONSTROUS ARCANA®). Но DM не должен читать ее в обязательном порядке, чтобы начать вести иллитидскую трилогию. Тем не менее, дополнение предоставляет бесценную, интересную и непосредственно применяемую информацию касательно иллитидов, а именно об их психологии и обществе. А также новые психонические вещи и возможности.

Энкаунтеры, детализированные в этом модуле, не привязаны к определенному миру или сеттингу. И хотя названия и описания некоторых мест и лиц критичны для этого модуля, DM может поменять их, чтобы вставить в свой текущий сценарий.

Психонические или арканные иллитиды?

Хотя Иллитиада фокусируется на психонических способностях иллитидов, некоторые источники считают иллитидов пользователями арканных сил и способностей. Аргументы касаются силы, которую выбирают при психоническом посвящении и которой манипулируют: большинство психонических сил - синонимы арканных заклинаний. Какой бы ни была правда, психонические эффекты рассматриваются как возможные для использования спелл-кастерами и арканными тварями. Конечно, психонические способности не подходят для каждой кампании.

DM кампании, где не используется псионика (как описано в The Complete Psionics Handbook или Player's Option™: Skills & Powers), должен заменить способности, перечисленные ниже для всех иллитидских психонических сил. Иллитид может использовать каждую из описанных ниже сил, по желанию - одну в раунд, за исключением Взрыва разума (mind blast), который они используют раз в турн. DM также должен заменить эти способности для любых других иллитидоподобных существ, которые обладают психоническими силами.

Арканная альтернатива (иллитиды)

Астральная проекция, очарование монстра, очарование персоны, ESP, левитация, взрыв разума, сдвиг плана и указание (*Astral projection, charm monster, charm person, ESP, levitate, mind blast*, plane shift,* и *suggestion*).

Арканная альтернатива (старший мозг)

Очарование монстра, очарование персоны, обнаружение невидимости, рассеивание магии, ESP, страх, левитация, взрыв разума, призрачный убийца, спектральная сила, указание и телекинез (*Charm monster, charm person, detect invisibility, dispel magic, ESP, fear, levitate, mind blast*, phantasmal killer, spectral force, suggestion,* и *telekinesis*).

Арканная альтернатива (предшественники)

Очарование монстра, очарование персоны, рассеивание магии, ESP, левитация и испугать (*Charm monster, charm person, dispel magic, ESP, levitate,* и *spook*).

Общие атрибуты иллитидов

В разное время на протяжении всего этого приключения персонажи будут сталкиваться с иллитидами или их родственниками. Если это не оговорено в конкретном энкаунтере, большинство иллитидов имеют одинаковую способность извлечения мозга из их жертв и обладают схожими способностями в психонике (если DM заменил психонических иллитидов арканными; описание выше). Для экономии места стандартная боевая и психоническая статистика иллитида приведена ниже. DM'ы, которые не пользуются психоникой, могут консультироваться с Иллитиадой, однако правила использования психоники также описаны в The Complete Psionics Handbook и Player's Option: Skills & Powers (глава 9).

> **Иллитид:** AC 5; MV 12, Sw 12; HD 8+4; THAC0 11; #AT 4; Dmg 2 (см. примечание ниже); SA пожирание мозга, психоника; SD инфравидение; SW -10% штраф к обнаружению шумов; MR 54%; SZ M (6' tall); ML Champion (15); Int Genius (17-18); AL LE; XP 4,000.
> **Примечание**: SA – Иллитид вставляет щупальца в череп ошеломленной жертвы и вытягивает мозг (этот процесс называется пожиранием мозга - *cephalophagy*), убивая жертву за 1 раунд. Также иллитиды могут использовать щупальца в ближнем бою; каждое щупальце при успешной атаке наносит 2 hp и захватывает череп противника (щупальце можно снять, кинув успешный бросок на изгиб решеток/поднятие ворот (*bend bars/lift gates*). Если хотя бы одно щупальце держит голову оппонента, каждое следующее получает кумулятивный бонус +1 на бросок атаки (до максимума +3 для последнего). После того как все четыре щупальца попали в цель, жертва считается в достаточной степени зафиксированной, и иллитид извлекает мозг жертвы в следующем раунде.

Псионика: #AT 1; MTHAC0 10; MAC 5; Lv 10; PSPs 1d100+250; Псионические атаки: Эго кнут (EW), Инсинуация (II), Взрыв разума (MB); Псионические защиты: Все; Псионические дисциплины: Астральная проекция, благоговение, равновесие тела, доминирование, ESP, левитация, контроль тела, постгипнотическое предложение, условный переход, тестовая связь* и телепорт (*astral projection, awe, body equilibrium, control body, domination, ESP, levitation, posthypnotic suggestion, probability travel, taste link*,* и *teleport*).

---

* Указанные силы подробно описаны в Иллитиаде.

Общие предпосылки приключения

В приключении «Тьма сгущается» персонажи обнаружили группу иллитидов, намеревающихся поработить город. С помощью грубой силы и методов дедукции герои предотвратили эту угрозу, победив иллитидов в их логове под канализацией человеческого города.

При этом персонажи обнаруживают, что замысел иллитидов значительно масштабнее: подлые существа планируют погасить солнце. И, судя по затмениям остальных звезд на небе, этот план касается более чем одного мира. (Интересно, как персонажи делают такой вывод, если, судя по космогонии миров AD&D, в частности спелл-джамера, элементы которого встретятся в приключении, звезды - ни в коей мере не светила других миров. – *Прим. пер*.)

Надежда еще не потеряна, герои спасают из иллитидского плена друга. Этот друг женщина, она обладает таинственной печатью на ладони (пси-печать напоминает магическую «схему»), данную ей во сне. Посланник из сна, остававшийся в тени и назвавшийся Стром, указал ей, что она должна слушать ментальные указания пси-печати относительно того, куда двигаться, чтобы предотвратить гибель всех солнц.

В приключении «Тьма сгущается» DM’у было предложено задействовать реального игрока (специально перечитал, нет такого. – *Прим. пер*.) или NPC из своей кампании в качестве индивидуума, выбранного Стромом. Модуль предоставляет информацию об Алеаноре, NPC-рейнджере, в случае если DM не смог подобрать никого, отвечающего всем требованиям. Статистика Алеаноры предоставлена ниже для удобства:

Алеанора Пасстедер, hf R7: AC 2 (клепанная кожа +1 и бонус ловкости); MV 12; hp 55; THACO 14 (12 длинный меч +2 короткий меч +2; 8 против иллитидов); #AT 5/2; Dmg 1d8+2/1d6+2 (длинный меч +2 короткий меч +2);SA двухоружейный стиль боя, Поиск следов (18), Бесшумное движение (53%) и Прятанье в тенях (65%) в природных условиях, +4 к атакам против иллитидов (спец. враг), влияние на животных, псионическая печать; SZ M (5’8" высотой); ML Champion (15); AL CG; XP 975.
Примечание: Алеанора имеет только половину шанса спрятаться в тенях и двигаться бесшумно в условиях города или подземелья.
SA - Она может изменить отношение животных, проваливших бросок от жезлов (с пенальти -3), ее пси-печать дает ей ментальное указание касательно направления, куда нужно двигаться.
S15, D18, C14, I13, W16, CH15.
Спецэкипировка: Защитник (длинный меч +2), короткий меч +2, клепанная кожа +1.

В этом приключении персонажи следуют ментальным указаниям следовать к «чему-то важному», получаемым Алеанорой от пси-печати на ее ладони. К сожалению, объект поиска группы остается поначалу неясным, к тому же на протяжении пути персонажи сталкиваются с холодом, угрозой от бандитов и ассимилированных иллитидами поселений. Персонажи по воле пси-печати должны исследовать и частично раскопать большой заснеженный кратер. Их поиск затрудняется, когда их подвиги привлекают ударную команду иллитидов называемую Собирателями рабов (Thralltakers).

Умелые персонажи в конечном счете раскопают странный, давно захороненный артефакт иллитидского производства. Если они также раскопают четыре навигационных компонента (мозг-помощник – brainmate, разделенный на четыре части), которые надо собрать с помощью артефакта (?), у них появляется шанс сорвать план иллитидов. Древний корабль перевозит их к миру, который давно служит столицей иллитидской империи. Все указывает на то, что герои начинают верить, что только путешествие в этот потерянный мир может помочь им справиться с иллитидской угрозой. Эта последняя часть иллитидской трилогии описана в модуле «Рассвет Сверхразума».

В общем, это приключение предоставляет персонажам выбор путей, по которым они будут его проходить, хотя развивать сюжет продолжает пси-печать. Такой вариант приключения позволяет DM'у дать большую свободу действий и свободу выбора игрокам, но также требует от DM'а ознакомиться со всеми областями приключения, чтобы наилучшим образом реагировать на взятое персонажами направление.

Зацепки для персонажей

DM не должен давать персонажам, игравшим «Тьма сгущается», следующую информацию, т.к. она и так у них есть. Однако DM, решивший отдельно провести этот модуль, может использовать следующие зацепки. Чтобы плавно ввести их в «Мастера Вечной ночи».

По другому сценарию, персонажи освобождают Алеанору (или другого NPC из компании DM'а). Освобожденный пленник имеет пси-печать на ладони, как описано выше.

Один из персонажей видит тот же сон, что и Алеанора (см. раздел об Алеаноре Пасстедер), и когда просыпается, имеет на руке такую же пси-печать.

В более ранних, не связанных с этим, приключениях персонажи обнаруживают карту с указанием расположения древнего кратера в отдаленном районе. Кратер содержит странный символ, похожий на отпечаток ладони. Когда персонаж касается этого символа, пси-сообщение резонирует у него в голове:

След павшего света,
Семя рухнувшей империи,
Когда надежда истощается в вечной ночи,
Мастер прошлого – разожжет огонь.

(Footprint of a fallen light,
Seed of a tumbled empire;
When hope dwindles in eternal night,
Master the past - reignite the fire.)

Если карта в сочетании с тускнеющим солнцем является недостаточной мотивацией для ваших игроков, чтобы начать приключение, направьте группу иллитидов - Собирателей рабов (стр. 11), чтобы убить персонажи и выкрасть карту, – это должно повысить заинтересованность игроков.

Псионическая печать

Псионическая печать, начертанная на ладони Алеаноры, является продуктом псионической технологии иллитидов, введена в Иллитиаде. В сущности, псионическая печать - маленький кусочек псионической схемы, искусственно включенной в предмет или живое существо, за счет использования уникальной псионической дисциплиной ((???)) живодеров разума. В зависимости от сложности печати, о которой идет речь, иллитиды могут включать в нее различные псионические эффекты.

Псионическая печать (иногда называемая «отпечатком ладони» в этом приключении) содержит запрограммированные ментальные директивы, которые активируются в ответ на соответствующие стимулы. Ментальные директивы всегда принимают форму "сильных чувств", если не указано иное в конкретном случае.

Первоначально псионическая печать срочно направляет ее носителя к кратеру (см. главу «След павшего света»). В дополнение к этому ментальному зову печать придает ощущение, что группа должна принести с собой землеройное оборудование. Когда приключение продолжается и появляются новые ситуации, возможен запуск более расширенных ментальных директив, как описано в соответствующих разделах.

Носитель печати в любое время волен спросить ее ментальным образом. Возможные вопросы и соответствующие ответы печати перечислены ниже. Если вопросы выходят за рамки перечисленных в той или иной форме, вопрошающий не получает ответа. Большинство ответов будут представлять собой идею или ментальные картины, если не указано иное.

Вопрос	**Ответ**
Что ты?	Инструмент.
Кто создал тебя?	Ответ придет в надлежащее время.
Кто такой Стром?	Ответ придет в надлежащее время.
Где твой управляющий?	(Печать испускает мысленный образ огромного кратера и читает стихотворение, указанное на стр. 3).
Как далеко до [место]?	[#] дней путешествия.
Ты сделана иллитидами?	И да, и нет, не беспокойтесь.
Ты добро?	Да.

Если носящий печать персонаж находится под угрозой неминуемой гибели, печать мысленно сообщит ему, что ее можно передать другому с помощью простого рукопожатия и пожелания обоих индивидуумов о передаче печати. Печать при этом не подвергается изменению.

Зима отказывается освобождать землю от своих ледяных объятий, и солнце продолжает тускнеть, в совокупности это усиливает панику. Время имеет существенное значение, и персонаж, носящий печать на ладони, чувствует ментальное указание действовать быстро - или свет исчезнет навсегда.

След падающего света

В этом разделе содержатся начальные указания для DM'а. DM, возможно, захочет обратить свое внимание на рассматриваемые тут вопросы не один раз во время первой половины приключения. В частности, на раздел, посвященный иллитидам - Собирателям рабов, щекотливым ситуациям, угрозам, которые могут материализоваться в любое время или несколько раз во время путешествия героев по замороженным землям в поисках кратера.

Путешествие к кратеру

Авантюристы, которые прислушиваются к ментальным указания психонической печати, должны оставить позади приют города и отправиться в холодные пустоши, руководствуясь в лучшем случае неопределенностью. Ментальные образы, посылаемые им печатью, советуют им взять с собой кирки, лопаты или другие полезные при раскопках инструменты либо магию. Особо хитрые приключенцы могут захотеть запомнить или приобрести (если они еще не имеют) заклинание «Копать» (*Dig*) – подобные заклинания действительно могут пригодиться им позже.

DM'у рекомендуется найти город в своем мире, от которого герои за срок от 7 до 27 дней смогут по суше добраться до кратера. В противном случае персонажи - родом из Стормпорта, где случилось прошлое приключение. Ментальный зов печати ведет их на север, в основном в незаселенные земли, в которых есть только несколько приграничных деревень, и в Мрачные Степи – скалистую и негостеприимную землю, дом степных варваров-кочевников (см. карту, прилагаемую к модулю). В хорошую погоду путешествие от Стормпорта в середину Мрачных степей занимает примерно две недели на лошадях, но путешествие занимает в два раза больше времени из-за зимних погодных условий (см. разделы «Зимняя хватка» и «Иллитиды, Собиратели рабов» - описание встреч и опасностей, встречающихся персонажам на протяжении их путешествия).

Позвольте персонажам личные приготовления к поездке сделать в Стормпорте (или в другой подходящей локации вашей кампании). Однако при уничтожении холодом урожая зерновых и поголовья скота торговцы взвинтили цены на продовольствие. (Умножение цены из руководства игрока на 10 будет вполне разумным.) Кроме того, каждый день, который персонажи медлят, пси-печать увеличивает потребность выдвижения ее носителя к цели. Повышаемая срочность может остановить попытку персонажей собрать большую группу для борьбы с затемнением солнца. В любом случае власти, граждане и даже другие авантюристы слишком заняты последствиями затянувшейся зимы, чтобы помогать группе. Прочтите или перескажите следующий текст игрокам:

> Это темный, хотя еще не черный как ночь день, но сейчас все равно гораздо темнее, чем должно быть. Падающий снег сильно ограничивает видимость и жалит кожу ледяными иглами. Взглянув на солнце, кажется, уже в сотый раз, вы все равно не видите знака надежды - солнце по-прежнему тускнеет. Нет никаких других объяснений, лучше подходящих под причины, которые вы знаете: солнце подобно горящей свече, и эта свеча почти догорела.

Хватка зимы

Персонажи будут находиться в трудном пешем путешествии, так как зима, пеленающая землю, все еще в силе. Леденящие ветра и снегопады затронули даже умеренные широты. В путешествии персонажей к кратеру они должны испытать всю мощь зимы, а для

выживания в подобных условиях им нужно соответствующее зимнее снаряжение: тяжелая меховая одежда, сапоги, рукавицы, источники тепла и зимние палатки.

Любой персонаж (на усмотрение DM'а), не имеющий необходимого снаряжения, должен делать каждый час успешный спас-бросок от парализации или же получать кумулятивный штраф -1 на все броски кубиков (в том числе будущие спас-броски, броски атаки, урона и проверки навыков и характеристик). Один час отдыха в тепле (в том числе в палатке в зимнем одеяле, использование кольца тепла или кольца защиты от холода) устраняет в 1 час 1 пункт штрафа.

Зимние энкаунтеры

Каждый раз когда персонажи покидают укрытие теплых стен, внушайте им состояние неестественного положения дел: холодный ветер, снег, лед, замерзший домашний скот и посевы доминируют над тем, что, по идее, должно являть собой весенний пейзаж. Кроме того, существует проверяемая раз в 4 часа 20% вероятность того, что у персонажей будет энкаунтер на протяжении их дороги к кратеру. Кидается по таблице Зимних энкаунтеров:

Зимние энкаунтеры

3d6	Энкаунтер
03-04	Замерзшая деревня*
05-06	Беженцы
07-08	Тварь(и)
09-10	Белая мгла
11-12	Метель
13-14	Тонкий лед / Наст
15-16	Темная мгла
17-18	Обработанная деревня*

---

* Указанные встречи происходят только когда персонажи находятся в путешествии. Перебросьте, если это столкновение выпало, когда персонажи остановились на ночевку или живут уже на раскопках. DM может вводить эти встречи в подходящий момент, если случайный бросок кубиков может оказаться слишком тяжелым.

Замороженная деревня: Эта небольшая деревня полностью заброшена, и понятно почему. Неестественные холода уничтожили посевы, из-за нехватки кормов началось падение скота. Многие жители умерли от голода. Если есть захоронение, то оно массовое, покрыто грудой камней и снега и без каких-либо опознавательных знаков. Население разобрало большинство домов на дрова. Есть и следы пожаров, и некоторые из бывших зданий являют сейчас только обгоревшие остовы. Тщательный обыск поселения (около часа на дом, 5-100 домов. – *Прим. пер*.) принесет группе ценностей максимум на 100 gp. Хотя, скорее всего, все добро было или уничтожено пожаром, или увезено выжившими на юг (или уже вынесено мародерами. – *Прим. пер*).

Беженцы: Персонажи сталкиваются с группой людей, борющихся за выживание по дороге в более теплые края. В половине случаев это будут 1d10 беженцев (0-уровень), эти люди с благодарностью примут любую конкретную помощь: еда, тепло, одежда, дрова - или магическую помощь (лечение болезни, лечение). DM может дать персонажам награду опытом (100-1000 xp) - в зависимости от помощи, которую предоставили персонажи, или резать опыт за попытку оказания помощи, сделанную злыми персонажами.

В другой половине случаев персонажи встречают 11 бандитов - это люди (или представители любой другой расы полулюдей или гуманоидов), которые решили выжить, охотясь на встреченных беженцев. У каждого из бандитов будет несколько рационов, а один из четырех несет небольшой горшок с тлеющим углем, покоящимся на подушке из золы.

Бандиты hm & hf F3 (11): AC 7 (кожа и щит); MV 12; hp 20 (average); THACO 18; #AT 1; Dmg 1d8+1 (длинный меч), 1d6+1 (дубина); SZ M (5'-6' tall); ML Champion (15); AL NE; XP 65.
Примечание: SA – бандиты сильно подгоняемы отчаянием и страхом за свои жизни, этот страх дает им бонус +1 на повреждение (лучше бы спецу дал, и пару лучников от магов. – *Прим. пер.*).

Если DM хочет сделать столкновение с бандитами сложнее, он может добавить в одну из этих банд Таина Фендаона. Воин 13-го уровня, наемник и лидер бандитов, Таин заботится только о пище и магии, которые может получить с персонажей (и хотя его Ложка Мурлинда может его нормально прокормить, он уже с трудом воспринимает эту пищу (не лезет больше. – *Прим. пер.*). Лидер бандитов, будучи чрезвычайно доброжелательным, предлагает группе принять их помощь за еду; на деле же бандиты, скорее всего, попытаются прирезать группу на ночевке.

Таин Фендаон hm F13: AC 0 (кольчуга, щит, ловкость); MV 12; hp 90; THAC0 8 (4 со специализацией, Сила, длинный меч +1); #AT 5/2; Dmg 1d8+7 (специализация, Сила, длинный меч +1); SZ M (6' 2" высотой); ML Champion (15); AL NE; XP 5,000. (Такой большой, а не грандмастер? – *Прим. пер*.)
S18/80, D18, C12, I12, W7, CH8.
Личность: чрезмерно доброжелательный, хитрый.
Спецэкипировка: длинный меч +1, Ложка Мурлинда (Murlynd), в кошельке 330 GP в украшениях, драгоценных камнях и монетах.

Тварь(и): Разнообразные хищники по-прежнему охотятся в холмах и долинах этой области. Тем не менее, тяжелые условия привели и этих существ на грань голода. Страх перед человеком начал отступать, вытесняемый голодом. Твари - это как обычные животные, так и некоторые монстры, которые активно ищут пищу и тепло. В половине случаев - это обычные животные (или типичные для этой области монстры), медведи или волки (см. ниже). DM также может выбрать существ из Monstrous Manual Tome (млекопитающих или небольших млекопитающих).

Пещерный медведь (2): AC 6; MV 12; HD 6+6; HP 47, 35; THACO 15; #AT 3; Dmg 1d8/1d8/1d12 (коготь/коготь/укус); SA объятия; SW зимняя спячка; SZ H (12’ tall); ML Average (8); Int Semi (4); AL N; XP 550.
Примечание: Эта пара пещерных медведей спровоцирована погодой на отчаянные поиски пищи. Однако чрезвычайная, не по сезону холодная погода вызвала эффект зимней спячки (да ну, нах? Скорее, эффект медведя-шатуна, подкожные запасы закончились, а жрать хоцца. – *Прим. пер*.).
SA – Если при броске атаки лапа пещерного медведя попадает на 18 или выше, медведь захватывает противника в объятия и сдавливает на 2d8 ущерба.
SW – Пещерные медведи переносят штраф -1 к броскам атаки и инициативы из-за их позыва впасть в спячку. Кроме того, они не дерутся после уменьшения их hp до 0, как нормальные пещерные медведи (обычные пещерные медведи имеют 13 THAC0 и дерутся до -9 hp, и дают за них 650 xp).

Волки (2d4): AC 7; Mv 18; HD 3; THACO 18; #AT 1; Dmg 1d4+1 (bite); SD +1 к спас-броскам от чарма; SZ S (3' - 4'); ML Average (10); Int Low (7); AL N; XP 120.

В другой половине случаев бросок, указывающий на этот пункт, является встречей с одним из арктических монстров, которые начинают спускаться с холодных вершин ближайших гор и завоевывать новые территории, расширяя ареал. В основном это большие ледяные тролли и зимние волки. Дайте группе только один такой энкаунтер за все время путешествия (так же не стоит впадать в маразм, полярный медведь вряд ли доберется сюда из Арктики, если в вашем мире до нее тысяча миль).

Большой Ледяной тролль (2d6): AC 8; MV 9; HD 6+6; THAC0 13; #AT 3; Dmg 1d4+4/1d4+4/1d8+4 (когти/когти/укус); SD иммунитет, регенерация; SW огонь, отрубание конечностей; SZ L (9’ высотой); ML Steady (11); Int Average (10); AL CE; XP 1,400.
Примечание: SD - Большие Ледяные тролли обладают иммунитетом ко всем заклинаниям и атакам, основанным на холоде. Чтобы нанести им урон, требуется оружие +1 или лучше. Кроме того, они восстанавливают 2hp в раунд, если подвергаются воздействию воды, снега или льда; оторванные конечности прирастают тоже при наличии воды, снега и льда. Отрубленные конечности будут ползти в сторону самого большого куска тела в пределах 30 футов.
SW – огонь наносит двойной урон этим существам. Кроме того, они не могут регенерировать повреждения от огня или кислоты. Конечности тролля будут отрубаться при броске атаки по троллю 20 и типе оружия S или P.

Зимние волки (2d4): AC 5; MV 18; HD 6; THAC0 15; #AT 1; Dmg 1d4 (укус); SA ледяное дыхание; SD иммунитет; SW огонь; SZ L (7' - 12' длиной); ML Elite (13); Int Average (9); AL NE; XP 975.
Примечание: SA – зимние волки могут выдыхать из пасти конус мороза каждые 10 раундов на 6d4 повреждения (спас-бросок против оружия дыхания уменьшает эти повреждения вдвое).
SD - Эти существа иммунны к атакам и заклинаниям, основанным на холоде.
SW – огонь причиняет 1 дополнительный пункт урона на кость повреждения.

Белая мгла: снежные белые облака, поднятые ветром, закрывают все вокруг на 1d4+3 часов, видимость падает до пары футов. Каждый турн группа делает чек на поиск направления со штрафом -4. Если же никто не обладает данным навыком, уточните, кто прокладывает дорогу для группы, и он должен сделать бросок на мудрость с пенальти -8, иначе партия движется в случайном направлении. Так же есть 20% вероятность, кидаемая раз в турн, что группа зайдет на тонкий лед (см. ниже). После того как группа потеряется, они могут бродить до нескольких дней, прежде чем поймут, что идут не туда.

Метель: Сильный ветер и снегопад. Персонажи, не имеющие зимней одежды, получают 1d4 ущерба в турн (плюс спас-бросок от парализации или страдание от эффектов, описанных на стр. 4 – «Хватка зимы»). Метель длится 3d10 часов. Если глубина снега больше 3 футов (снег накапливается со скоростью 1d4+2 дюйма в раунд), персонажам не использующим снегоступы или лыжи, будет тяжело передвигаться или участвовать в бою (скорость падает до 1/3, и штраф ко всем спас-броскам, броскам атаки и проверкам атрибутов -2). Этот штраф кумулятивен с любыми другими штрафами, назначенными за холод.

Тонкий лед/наст: снегопад охватывает все, иногда скрывая под собой замерзшие реки и пруды или же небольшие пропасти.

Персонажи, забредшие на хрупкий наст (1-50%) или на тонкий лед (51-100%), должны сделать спас-бросок от парализации или проваливаются вниз, оставляя 10-футовое отверстие. Персонажи, находящиеся там, где проваливается лед, должны тоже сделать спас-бросок от парализации или провалиться следом за первым персонажем. Если персонажи проваливаются в воду, они получают 1d4 каждый раунд, пока находятся в воде. Существует также 15% вероятность, что течение утащит их под лед (спас-бросок от парализации со штрафом -2 позволяет персонажу зацепиться за край обвалившегося льда). Если упавший персонаж все-таки затащило под лед, он должен задержать дыхание (максимально возможное время, на которое можно задержать дыхание, - 1/3 конституции. Глава 14 PHB). Успешная атака по льду, нанесшая больше 6 hp, разбивает лед (но категория нахождения под водой сразу становится «напряженной» - 1/2 конституции) и позволяет выбраться на лед (сделав спас-бросок от парализации с -2).

Персонажам, пытающимся помочь друзьям, лучше воспользоваться веревкой (или заклинаниями левитации/полета (levitation/fly). Если они пытаются выловить друзей руками, они тоже падают под лед (при неудачном спас-броске от парализации).

И наконец, персонаж должен делать проверку на системный шок (system shock) каждый раунд, начиная с четвертого раунда попадания в воду. Неудачный бросок на систем-шок означает смерть персонажа через 1 турн от гипотермии, если к персонажу не применяют лечащие заклинания или зелья (лечение болезни тоже подойдет).

Наст: Те персонажи, которые проваливаются под наст, падают с высоты от 10 до 60 футов (1d6 x 10) в провал и получают соответствующий ущерб. В 30% случаев жертва может оказаться «заклинившей» и не может выбраться самостоятельно.

Темная мгла: Свет начинает заметно меркнуть. Если солнце видно, персонажи видят большое темное пятно, которое появляется на нем. Температура на несколько минут падает, нанося 1d4 повреждения всем персонажам, которые магически не защищены или же не находятся у огня или в укрытии (бред, а как же тогда ночью персонажи не получают урона? – *Прим. пер.*). Темное пятно медленно, в течение 1d4 турнов, «уползает» с солнца.

Обработанная деревня: Персонажи наталкиваются на деревню, где иллитиды получили полный контроль над населением (см. раздел «Жизнь в северном городе» - описание энкаунтера). Как только персонажи заканчивают этот энкаунтер, вычеркнете его из таблицы энкаунтеров или переработайте, изменив места, названия и имена.

Жизнь северного города

Это небольшой город (бывшее население составляло около 2000 жителей, сейчас их всего около 100), называвшийся Фаирмир, бывший некогда оживленным местом, жители которого торговали на близлежащей судоходной реке, охотились и разводили скот. Теперь это называется «Узел обработки рабов № 512» - пример того, что могло бы случиться со Стормпортом, если бы персонажи не вмешались.

К сожалению, никто не пришел на помощь жителям Фаирмира. Иллитиды-агенты обработали большую часть его населения с помощью псионики. Поддавшиеся воздействию - восторженные люди, называющие себя Новыми верующими (по аналогии с Избранными из Стомпорта), - перебили граждан, устойчивых к псионике: брат шел на брата, сын на отца и т.д. Выживших иллитиды собрали внутри загона для рабов - для обработки. Фаирмир прекратил свое существование.

По краям город напоминает замороженную деревню (описанную в зимних энкаунтерах), возможно, встреченную персонажами. И хотя Фаирмир гораздо больше, кажется, что он не так сильно пострадал. Любой, кто останавливается, чтобы прислушаться, слышит слабые звуки, доносящиеся из центра города. Что более интересно - чем ближе к центру города, тем становится теплее (см. ниже раздел «Вентиляция» с более подробной информацией).

Улицы, так же как и строения, полностью отчищены от людей. Иногда попадаются валяющиеся по обочинам замороженные тела. Любой, кто обыскивает тела, обнаружит наличие дыры в черепе и отсутствие мозга.

Персонажи, грабящие заброшенные тела и строения Фаирмира, найдут только несколько полезных вещей. Иллитиды и их рабы забрали все, что представляло реальную ценность (думаю, что мародеры и беженцы уже успели очистить большую часть домов на окраине. – *Прим. пер.*). Здания в центре города выглядят все еще используемыми - иллитиды используют их в своих целях. Карта, прилагаемая к модулю, дает ключевые описания центра города, DM может развивать и углублять это направление любым образом, подгоняя его под мир своей кампании.

Пригород

Каждый турн, когда персонажи исследуют пригород, они имеют 10-процентный кумулятивный шанс нарваться на последних свободомыслящих людей этого города. Лизброн Брозиель и ее банда выживших, которые не бежали из города, когда иллитиды захватили его, теперь прячутся от бывших семей и друзей и ведут отчаянную партизанскую войну против иллитидов и их рабов. Эти партизаны никогда не остаются достаточно долго на одном месте, чтобы иллитиды не засекли их. Иллитиды знают об их присутствии и периодически посылают патрули для борьбы с ними. Целью Лизброн является убийство как можно большего количества людей, подчиненных иллитидами. Она часто говорит, что «лучше быть мертвым и свободным, чем рабом пожирателя разума». Ставшие рабами довольно пессимистичны в отношении собственного будущего (как и ее группа) - они вполне осознали и приняли возможность смерти.

При встрече Лизброн действует очень осторожно, пока она не проверит, что персонажи не являются рабами иллитидов (а по мне, это достаточно легко: рабы не будут обирать трупы и мародерить здания. – *Прим. пер.*). Персонаж с пси-печатью (если печать заметят) будет иметь серьезные проблемы с партизанами, если не сможет быстро объяснить ее наличие. Если группа сможет убедить Лизброн в своей непричастности к захватчикам, Лизброн будет умолять персонажи помочь ей. Если персонажи соглашаются и одерживают победу над иллитидами в Фаирмире, каждый будет вознагражден опытом в размере 1000 xp.

> **Городские партизаны hm and hf F1 (7):** AC 7 (кожа и щиты); MV 12; hp 6 (каждый); THAC0 20; #AT 1; Dmg 1d8+1 (длинный меч, 70%), 1d6+1 (короткий меч, 30%); SA отчаяние; SZ M (5'-6' высотой); ML Champion (15); Int Average (9); AL NE; XP 35.
> **Примечание**: SA – поскольку партизаны уже обрекли себя на смерть, они получают +1 на все броски повреждений, как указанно в их боевой статистике.
>
> **Лизброн Брозиель hf B7:** AC 2 (кольчуга, щит, ловкость); MV 12; hp 35; THAC0 17; #AT 1; Dmg 1d8 (длинный меч); SA умения барда; SD умения барда; SZ M (5' 2" высотой); ML Champion (15); AL CG; XP 1,400.

Примечание*:* SA – Лизброн может пытаться влиять на реакцию NPC. NPC должны сделать успешный спас-бросок против парализации, чтобы избежать этого эффекта (не думаю, что это будет эффективно против взятых под контроль граждан города. – *Прим. пер.*). Кроме того, она может предоставить ее союзникам +1 к их броскам атаки и спас-броскам и +2 к их проверкам морали, если тратит 3 раунда до боя на пение или чтение стихов. У нее также есть 35% шанс определить общее назначение и историю магического предмета.
SD – У Лизброн есть возможность противостоять последствиям песен и поэзии (к примеру, чарующая песня гарпий), использующихся в качестве магических атак, если она делает успешный спас-бросок от заклинания.
S14, D16, C12, I13, W7, CH15.
Личность: Полный фатализм (скорее, пессимизм и маниакальное желание продать свою жизнь подороже. – *Прим. пер*.).
Спецэкипировка: «Эмпатия», арфа очарований (персонаж, играющий на этой арфе, может кинуть одно заклинание Указание (*suggestion*) в турн (при броске 20 бесит тех, кто слышит).
Спеллбук: (3/2/1):

- *1st—charm person, hold portal, sleep:*
- *2nd— invisibility, hypnotic pattern;*
- *3rd—fireball.*

Воровские способности: PP 55, DN 50, CW 75, RL 10.

Вентиляция

В одном из районов города когда-то был богато украшенный фонтан. Теперь на его месте в земле зияет глубокая дыра. Из дыры тянет солью и почему-то слегка отдает чесноком. Когда Фаирмир пал под натиском иллитидов, команда, отвечавшая за обработку города, связалась с группой, ждущей сигнала под поверхностью, и совместными психическими усилиями обеих групп иллитидов открылся проход, соединяющий ближайшую пещеру Андердарка с поверхностью. Этот проход дает возможность удобной транспортировки рабов в город иллитидов. Помимо этого проход дает приток наверх теплого воздуха, делающего жизнь иллитидов на поверхности если не комфортной, то хотя бы терпимой.

Спуск и исследование этих туннелей скоро приведет персонажи к блужданию по туннелям и выведет к форпостам, колониям или общинам иллитидов. Хотя есть шанс, что персонажи найдут выходы к поселениям других рас или монстров Андердарка. Естественно, иллитиды имеют планы в отношении и этих рас. По желанию DM'а персонажи могут продолжить блуждания по Андердарку в качестве нового приключения, встречаясь с другими расами: дроу, гримлоки, квагготы, бехолдеры и т.д. Также персонажи могут столкнуться с традиционно ((заведомо?)) злой расой, которая собирает альянс против растущей мощи иллитидов. Это все остается на усмотрение DM'а. Если же DM не хочет затягивать путешествие по Андердарку, пси-печать будет настойчиво требовать продолжения путешествия.

Двое стражей (см. ниже) всегда патрулируют местность рядом с вентиляцией и будут сразу же поднимать тревогу при обнаружении персонажей, партизан или возникновении каких-либо проблем.

Стража

Это здание - бывшая мастерская-магазин скульптора. Сейчас здесь находится несколько человек, которые были в силу своих способностей выбраны на роли стражи иллитидов.

Они яростно реагируют в случае любой тревоги и подчиняются любым командам иллитидов без промедления. Для того чтобы выдернуть их из-под влияния иллитидов, нужно использовать чарм-спеллы, такие как очаровать персону или указание (*charm person, suggestion*). Также персонажи могут использовать психические дисциплины и предметы для достижения своих целей, однако стражи будут получать положительный модификатор +2 к своим броскам, чтобы противостоять подобному влиянию.

В здании находятся 15 стражей (не считая 2-х на посту возле вентиляции). Используйте статистику партизан для стражи без бонуса +1 к повреждению за отчаяние. Если ваши персонажи победят их слишком легко, дайте им 3-й уровень и 5-го уровня файтера в качестве лидера (один хрен, по-моему, мало. – *Прим. пер.*).

Загон для рабов

Это здание имеет вывеску «Гостиница и Трактир Внутренний Дворик» ("The Courtyard Inn." – игра слов, название можно перевести и как «Загон для скота». - *Прим. пер.*). Деревянные двери и ставни на окнах заперты снаружи и покрыты пятнами фиолетового желе. Здание гостиницы используется в качестве тюрьмы для еще не обработанных жителей города. В здании находятся 60 взрослых и 10 детей, которые были захвачены во время восстания Новых верующих. Ужасные условия содержания, страх и безнадежность царят тут. Стражи приходят каждый день и забирают несколько заключенных, которые, естественно, никогда не возвращаются. Пленных отводят для обработки (см. ниже), любой из заключенных, не подходящий в качестве раба, на усмотрение иллитидов становится едой для них.

Все люди в здании имеют уровень 0. Каждый из заключенных, которого освободят персонажи, дает каждому персонажу 25 хр. Чтобы получить опыт, группа не может просто открыть дверь для заключенных и свалить. Ей надо вывести их за пределы города (что проблематично из-за лютого мороза с той стороны и отсутствия припасов у бывших пленных). Существует так же 55% вероятность того, что стражи (если они все еще живы) заметят побег и поднимут тревогу.

Обработочный центр

Это здание было когда-то ювелирным магазином (иллитиды выпотрошили все его запасы и переправили их через вентиляционный туннель). Иллитиды используют это здание для проверки новых рабов. Рабы, которые подходят под требования, отправляются в Андердарк для службы в различных иллитидских поселениях. Рабы, которые не годятся в качестве новых слуг, идут в пищу.

Иллитид Кхамтек – проверяющий данного Узла обработки рабов. Он проводит в этом здании 8 из 24 часов, как правило, ночью. Стенд для обработки рабов занимает большую часть передней комнаты и обладает всеми необходимым оборудованием для тестирования. В том числе кандалы, цефалометр (устрашающее шарнирное устройство, предназначенное для измерения размера головы рабов, психического потенциала, баланса нейротрансмиттеров, а также многих других параметров), ножницы, порошок для убийства паразитов и набор из двух типов ярлыков (с обозначениями «раб» и «еда»).

Боевая статистика Кхамтека описана в следующем разделе.

Иллитиды

В отличие от остальных зданий в городе это покрыто слоем желе, толстым снаружи и внутри. На двери имеется надпись (напоминающий своим видом ганглий-что именно напоминает его?) на четырехуровневом письме иллитидов. Любой иллитид может с помощью щупалец «прочесть» иллитидское название этой области - Командный узел; остальные существа должны использовать магические способы чтения (если вообще догадаются, что тут что-то написано).

Два иллитида, Марст и Фленц, как правило, находятся в этом здании. Кхамтек проводит тут все свободное время, когда не занят в Обработочном центре (16 из 24 часов). Стены делят здание на две комнаты. В первой находится бассейн с подогретой водой и три углубления со мхом. В этом же помещении в сейфе, находящемся в стене, иллитиды оборудовали небольшую сокровищницу. Сейф содержит 567 gp, мешочек с 5-ю изумрудами (100 gp каждый) и 4 бутылки экстрахилинга.

В другой комнате расположена секция из трех стоек, которую иллитиды называют «буфетом», «столы» которого редко пустуют. Кхамтек регулярно отправляет сюда троих из проверяемых, в половине случаев рабы живы, в другой половине - в их черепах зияют дыры и мозг отсутствует.

В случае тревоги все три иллитида осторожно исследуют источник угрозы. Они предпочитают нападать косвенно – усиливая своих стражей собственными психическими навыками. Однако они будут лично выступать при прямой атаке на их Командный узел. Иллитиды, обслуживающие Узел обработки рабов № 512, еще недостаточно взрослые, чтобы использовать Взрыв разума. Если DM'а интересует более подробная информация о жизненных циклах иллитидов, ему следует обратиться к Иллитиаде (TSR 9569 The Illithiad).

> **Иллитиды Кхамтек, Марст и Фленц (3):** AC 5; MV 12, Sw 12; HD 5+3; hp 22, 26, 28; THAC0 14; #AT 4; Dmg 2 (см. ниже); SA пожирание мозга, псионика; SD инфравидение; SW -10% на проверки обнаружения шумов; MR 54%; SZ M (6' высотой); ML Champion (15); Int гений (18); AL LE; XP 4,000.
> **Примечание:** SA – Иллитид вставляет щупальца в череп ошеломленной жертвы и вытягивает мозг (этот процесс называется пожиранием мозга - *cephalophagy*), убивая жертву за 1 раунд. Также иллитиды могут использовать щупальца в ближнем бою, каждое при успешной атаке наносит 2 hp и захватывает череп противника (щупальце можно снять, кинув успешный бросок на изгиб решеток/поднятие ворот - *bend bars/lift gates*). Когда хотя бы одно щупальце держит голову оппонента, каждое следующее получает кумулятивный бонус +1 на бросок атаки (до максимума +3 для последнего). После того как все четыре щупальца попали по цели, жертва считается в достаточной степени зафиксированной, и иллитид извлекает мозг жертвы в следующем раунде.
> **Псионика:** #AT 1; MTHAC0 15; MAC 8; Lv 7; PSPs 1d100; Псионические атаки: Эго кнут (EW); Псионические защиты: Крепость интеллекта (IF); Псионические дисциплины: благоговение, равновесие тела, ESP, левитация, контроль тела, постгипнотическое предложение, тестовая связь* и телепорт (*Psionic Attacks: ego whip (EW); Psionic Defenses: intellect fortress (IF); Psionic Disciplines: awe, body equilibrium, control body, ESP, levitation, post-hypnotic suggestion; taste link.*).
>
> ---
>
> * Указанные силы подробно описаны в Иллитиаде.

Собиратели рабов в погоне

После провала плана обработки Стормпорта иллитиды подземного сообщества, известного как Воздержанные (в оригинале Abstemious. – *Прим. пер*.), были обеспокоены. Они несут ответственность за освоение городов одновременно с остальными иллитидами по многим мирам и планам, и Стормпорт был относительно важным пунктом в плане, чтобы его провал был замечен. Иллитиды из Воздержанных проконсультировались со своим Старейшим мозгом и пришли к выводу, что к срыву их плана касательно Стормпорта приложил руку их враг, мифический Противник, который, по древним преданиям, является врагом всего иллитидского рода. В ответ иллитиды разослали элитные группы Собирателей рабов для расследования.

Этот охотничья группа состоит из трех иллитидов по имени Нот, Вур и Сквущ. Также в этой поисковой группе состоят личные рабы иллитидов – Элисса, Джон и Зебулон (каждый из них когда-то был серьезным приключенцем, который теперь служит лишь целям своего хозяина). Помимо рабов в поисковой группе есть также Пожиратель интеллекта (*intellect devourer*), называемый Блантфелл (Bluntfell – тупая шкура. – *Прим. пер*.). Это существо обладает уникальной способностью находить и отслеживать ментальный запах.

Если персонажи играли модуль «Тьма сгущается», то Собиратели рабов отправляются в Стормпорт поймать запах сил, сорвавших план иллитидов, и выходят на след группы. Если Шулут избежал смерти, он докладывает о произошедших событиях и присоединится к Собирателям рабов (см. статистику Шулута в модуле «Тьма сгущается»).

Если персонажи не играли предыдущий модуль, то Собиратели рабов отправляются по следу психонической печати, находящейся у персонажей, потому как при ее создании образовались некие подозрительные психонические эманации, оставленные Стромом, и иллитиды отслеживают их.

Независимо от того, как и из-за чего Собиратели рабов начали свою охоту, они следуют по следу героев, ведомые кутающимся в меха Пожирателем интеллекта. Не важно, как далеко от них персонажи, эманации пси-печати ведут Блантфелла не хуже следов крови на снегу.

Иллитиды в первую очередь заинтересованы в уничтожении (в оригинале - stopping. – *Прим. пер*.) героев. Кроме того, иллитиды хотят установить и допросить персонаж, носящий печать. С этой целью Собиратели рабов могут предпринять различные действия, как отмечено ниже, вызванные конкретным событием или временем. Таким образом, взаимодействие персонажей с группой иллитидов зависит от того, сколько прошло времени, а также от действий самих персонажей. Естественно, Собиратели рабов встретят любую атаку приключенцев максимально жестко.

Иллитиды носят увлажняющие костюмы - *dampsuit* (делающие их кожу мягкой и шелковистой. – *Прим. пер*. ☺), поддерживающие влажность и дающие 1 АС, и Затемняющие очки - glaregoggles, которые позволяют иллитидам использовать инфравидение днем. Кроме того, каждый иллитид обладает Камнем-Очагом (см. раздел «Аркана» в конце модуля), чтобы держать себя в тепле. Как правило, иллитидов перевозят в больших закрытых санях, запряженных четверкой лошадей и управляемых рабами. Для стороннего наблюдателя в санях и в людях, сидящих на козлах, нет ничего необычного. Иллитиды используют эту маскировку в свою пользу по мере возможности.

В какой-то момент во время приключения Собиратели рабов должны догнать персонажи. Детали этого энкаунтера оставлены DM’у. Ниже в списке предлагаются руководящие

принципы этой встречи, некоторые из них вытекают из предыдущих. Кроме того, DM может использовать первый пункт более одного раза. Обратите внимание на предоставленные иллитидам силы психопортации, которые позволят им отступать, если встреча пойдет не так, как они планировали, и вернуться при более благоприятной для них обстановке.

• Группа проходит широкую заснеженную долину. Когда герои поднимаются на противоположную сторону, они могут заметить нечеткие очертания саней, которые тащат животные. Сани движутся в дне пути позади группы. Иллитиды тоже замечают группу и путешествуют дальше только под покровом ночи.

• Во время столкновения группы с монстром из таблицы Зимних энкаунтеров трое рабов появляются на санях (со скрытыми в санях иллитидами), чтобы якобы помочь группе, а на самом деле - в попытке завоевать ее доверие. В случае успеха рабы пытаются похитить персонаж, носящий пси-печать, для допроса. Остальной группе, возможно, придется разыскивать сани, чтобы освободить своего союзника. Если они догоняют сани, то им приходится иметь дело с рабами, усиленными возможностями их хозяев, и с иллитидами, если рабы долго не выстоят против группы.

• Если рабы еще живы, они участвуют в набеге на группу ночью, во время раскопок ею кратера. Они будут ждать, пока группа не спустится внутрь, чтобы заманить их в ловушку внутри, или устроят засаду, когда персонажи будут возвращаться наверх.

• Иллитиды предпринимают полномасштабную атаку после того, как группа находит странное устройство (в оригинале – craft, возможно, имелся в виду корабль-наутилоид. – *Прим. пер.*) и выносят его на поверхность. (См. секцию «Кратер» с более детальной информацией.)

Статистика Блантфелла и трех рабов приведена ниже, статистика иллитидов приведена выше, в разделе «Общие атрибуты иллитидов» (у них 60, 66 и 68 hp и 4 AC в связи с их костюмами).

> **Блантфелл, Пожиратель интеллекта:** AC 4; MV 15; HD 6+6; hp 42; THAC0 13; #AT 4; Dmg 1d4 (x4) (когти x 4); SA псионика, ментальный поиск; SD пси-щит; SZ M (6' длиной); ML Fanatic (17); Int Very (11); AL CE; XP 6,000.
> **Примечание**: SA – Пожиратель интеллекта может атаковать физически и психически в один и тот же раунд. Кроме того, он может искать ментальные следы и выслеживать по ним жертву.
> SD – От существа постоянно исходит психическое поле (без затрат PSP), что дает ему невосприимчивость к нормальному и магическому огню, снижает повреждения от электричества до 1 очка на кубик повреждения. Кроме того, он обладает иммунитетом к оружию с очарованием ниже +3, а то, что +3 и выше, наносит ему только 1 пункт урона за успешный удар. Смертоносное заклинание (*death spell*) имеет шанс 25% на успех, хотя **Слово силы**: Убить (*power word: kill*) - действует как обычно.
> SW – Заклинание Защита от Зла (*protection from evil*) держит в страхе Пожирателя интеллекта, яркий свет и огонь заставляют его бежать.
> **Психоника**: #AT 1, MTHAC0 12; MAC 7; Lv 8; PSPs 200; Пси-атаки: Эгокнут (EW), Инсинуация (II); Пси-защиты: Крепость разума (IF), Ментальный барьер (MB), Пустой разум (MBk), Щит мысли (TS); Пси-дисциплины: Астральная проекция, отвращение, равновесие тела, сила хамелеона, доминирование, эктоплазменная форма, расширение, ссылка разума, сокращение и телепатическая проекция

(*Psionic Attacks: ego whip (EW), id insinuation (II); Psionic Defenses: intellect fortress (IF), mental barrier (MB), mind blank (MBk), thought shield (TS); Psionic Disciplines: astral projection, aversion, body equilibrium, chameleon power, domination, ectoplasmic form, expansion, mind link, reduction, and telempathic projection.*).

Элисса hf F7: AC 4 (кольчуга и щит); MV 12; hp 70; THAC0 14 (9 со специализацией, пси-печать и длинный меч +2); #AT 2; Dmg 1d8+4 (длинный меч +2, специализация, сила); SA пси-печать; SZ M (5' 9" высотой); ML Champion (15); AL NE; XP 975.
Примечание: SA – Элисса имеет пси-печать на предплечье, что улучшает ее координацию разума и тела и дает ей +2 к броскам атаки.
S16, D13, C16, I9, W 11, C15.
Личность: Элисса замкнута и надменна, абсолютно уверенна в превосходстве ее хозяев.
Спецэкипировка: Меч Живодера (см. раздел «Аркана» с более подробной информацией), кольцо регенерации, тяжелые меха и сапоги.

Джон hf F6: AC 3 (кольчуга+1 и щит); MV 12; hp 54; THAC0 15 (13 с пси-печатью); #AT 1; Dmg 1d8 (длинный меч), 1d8 (связка стрел); SA пси-печать; SZ M (6' 3" высотой); ML Champion (15); AL NE; XP 975.
Примечание: SA – Джон обладает пси-печатью на шее, что улучшает его координацию разума и тела и дает ему +2 к броскам атаки.
S15, D14, C17, I13, W10, C8.
Личность: Джон отзывчивый и вежливый, но без колебаний убивающий по приказу хозяев.
Спецэкипировка: Кольчуга +1, зелье героизма, зелье невидимости, кольцо тепла, длинный лук, тяжелые меха и сапоги.

Зебулон hf F8: AC 2 (кольчуга +1, кольцо защиты +1 и щит); MV 12; hp 76; THAC0 13 (9 со специализацией, сила, бродсворд +2); #AT 2; Dmg 2d4+5 (специализация, сила и бродсворд +2); SA пси-печать; SZ M (6' 8" высотой); ML Champion (15); AL NE; XP 975.
Примечание: SA – Зебулон имеет пси-печать на лице, что позволяет ему использовать иллитидский Взрыв разума 1 раз в турн.
S17, D10, C17, I11, W8, C16.
Личность: Зебулон - тихий человек, чьи психопатические наклонности держатся в узде иллитидской обработкой.
Спецэкипировка: Бродсворд +2, Брошь Щита, зелье огненного дыхания, тяжелые меха, сапоги.

Кратер

В этой главе персонажи прибывают к месту назначения – глубокому, засыпанному снегом кратеру. Прочитайте или перескажите следующее:

Мрак неумолим: как туманности вымывают свет из этого мира, так и надежды вымываются из вашего сердца. Тем не менее, еще достаточно светло, чтобы видеть, что вы пришли к круглой впадине, как к следу небес. Без этой впадины это была бы обычная, безликая равнина со скалами, «инкрустированными» льдом, деревьями и сугробами. Снег заполняет впадину, укрывая ее дно холодным одеялом. Деформированные тени причудливо изгибаются, достигая противоположной стороны впадины.

Кратер имеет 500 футов в диаметре, края поднимаются над равниной всего на 10-20 футов и на 70 футов над центром кратера. Кратер – шрам, оставленный огромным астероидом, упавшим в давние времена на эту равнину. Этот астероид был заселен иллитидами, укрывавшимися от восстания рабов, которые сбросили ярмо многопланетной империи иллитидов. Покрытый псионической квинтэссенцией, сопротивляющейся воздействию времени и устойчивой к физическим повреждениям (серебряная псионическая секреция Свернутого времени), астероид дрейфовал сквозь много хрустальных сфер и через обширные участки межзвездного пространства, прежде чем рухнул на эту планету (для ознакомления с подробностями межзвездных путешествий см. сеттинг AD&D Spelljammer).

Падение и удар испарили основную часть защиты, так что большая часть астероида взорвалась, разбрасывая вокруг мелкие фрагменты, частично защищенные квинтэссенцией. Кратер скрывает те части астероида, которые уцелели в столкновении и остались частично покрыты квинтэссенцией (см. раздел «Чистка Свернутого времени» с большей информацией об этом веществе). Некоторые фрагменты потеряли покрытие, в то время как другие, сохранившие его, все еще находятся вне времени, и их содержимое защищено от всякого вреда. Один из фрагментов имеет объект, ключом к которому является пси-печать одного из персонажей, – это корабль, способный перемещаться между мирами.

К сожалению, изготовитель пси-печати (Стром) не мог обнаружить точное местоположение корабля с помощью удаленных исследований. И печать не может указать точное местоположение объекта, хотя дает персонажам общий ментальный образ. Таким образом, персонажам надо перекапывать всю поверхность кратера, по секции за раз. В то время как главный объект поиска - это иллитидский корабль, персонажи, чтобы восстановить мозг-помощник, должны найти все четыре его доли. Мозг-помощник необходим, если персонажи хотят активировать корабль.

Поиск кратера

Для моделирования поля кратера найдите колоду стандартных игральных карт (при желании для этого можно адаптировать практически что угодно, просто локации в модуле обозначены мастью игральных карт). Из колоды возьмите джокера, четыре короля, четыре дамы, четыре валета и четыре туза (всего 13 карт) – остальные карты не нужны. Перетасуйте 13 карт, а затем поместите рубашкой вверх - так, как показано на прилагаемой схеме.

Каждая карта представляет собой абстрактное поле снега размером 100 на 100 футов. Вместе все карты моделируют дно кратера, разбитое на 13 квадратов, каждый из них требует разведки и, возможно, раскопки. Благодаря огромному количеству оставшегося мусора (большая часть по-прежнему покрыта свернутым временем), земля не поддалась промерзанию и довольно легко копается.

Персонажи могут выбрать одну из областей для поиска, обозначенную картами, которые до сих пор лежат лицевой стороной вниз (персонажи могут разделить свои усилия). Как только они определились с тем, какую область будут расчищать, определитесь с методами, каким образом это будет происходить.

Каждая отдельная карта требует от 2 до 200 (2d100) человеко-часов для поиска, и DM должен рассчитывать усилия нескольких персонажей по отношению к общему количеству работы. Например, 3 персонажа, работающие в области, требующей 6 человеко-часов,

расчистят ее за 2 часа. В таблице ниже указан множитель человеко-часов в зависимости от того, каким образом персонажи проводят раскопки.

Метод поиска	**Модификатор времени**
Зондирование с лопатой, ломом или киркой	x1
«Тралить» с пси-печатью	x2
Раскопки лопатой	x4
Анализ пограничного Эфира (*Border Ethereal sifting*)	x 6
Заклинание Обнаружить объект (*Locate object*)	15 часов/использование
Заклинание Копать (*Dig*)	20 часов/использование
Рентгеновское видение	25 часов/использование
Магия Гадания (*Divination magic*)	30 часов/использование

Пример: группа из четырех ищущих персонажей проверяет участок 100x100 футов. DM делает бросок на 2d100, выпадают 16 и 84 (100 человеко-часов). Файтер проводит 5 часов, зондируя область с ломом, вычитаем из суммы 5 человеко-часов (100-5=95). Маг кастует Нахождение объекта (95-15=80), исключив большие участки. В это время вор проводит 5 часов, «траля» с печатью (80-10=70). И наконец, клирик кастует Предчувствие - *augury,* магию прорицания (70-30=40). Если они продолжат в том же темпе, в следующий 5-часовой цикл они прочешут всю область.

Не забывайте делать броски по таблице Зимних энкаунтеров, пока персонажи заняты раскопками. Кроме того, иллитиды - Собиратели рабов преследуют группу и могут вмешаться в поиски (если еще живы) в самое неподходящее время.

Когда персонажи завершают необходимый объем работ, переверните карту и сопоставьте масть на карте с ключом, описанным ниже. В зависимости от обнаруженного персонажами конкретного фрагмента астероида, возможно, придется производить дополнительные раскопки или какие-то еще указанные действия. В большинстве случаев масть на карте соответствует карте, приложенной к модулю.

Отчистка от Свернутого времени

Когда персонажи раскапывают фрагмент астероида, создавшего кратер, они докапываются до различных областей, запечатанных серебристым материалом, который называется Свернутым временем, или Квинтэссенцией. Как описано в Иллитиаде, иллитиды с особой психонической силой могут кристаллизовать время от континуума, образуя ложку густого, липкого материала. Как правило, иллитиды создают лишь небольшое количество этого материала, достаточное, чтобы покрыть кольцо, знак, ключ или другие небольшие предметы, которые покрытие этим материалом вводит в состояние безвременья.

Только от отчаяния у иллитидов создаются большие порции квинтэссенции в одной области, площадью больше трех квадратных футов, пресекая использование пси-способностей в радиусе 20 футов от массы. Кроме того, квинтэссенция блокирует доступ ко всем эфирным и астральным планам, а также действие эффектов телепортации и эффектов гадательных шаров внутрь и внутри области, выведенной из времени. Конечно, удирающие иллитиды отчаянно пытались избежать столкновения с кровожадными рабами, поэтому покрыли некоторые части астероида огромным количеством квинтэссенции, создавая защитный слой (который можно будет при желании расчистить).

Персонажи могут просто соскрести серебристое покрытие. Однако квинтэссенция убивает органику при достаточно длительном контакте. Квинтэссенция замораживает плоть, онемение медленно проходит после разрыва контакта. Живая ткань при длительном (более турна) контакте с квинтэссенцией получает 1d10+5 повреждения. Пораженные ткани находятся в застое и отрезаны от остального времени, в котором пребывает тело. Таким образом, «замороженная» ткань умирает после 2d4 турна, оставшись отрезанной от остального тела. При этом достаточный объем квинтэссенции для полной изоляции тела или структуры с живыми существами внутри не убивает их, а выводит из временного континуума. Из-за этого откопанные и запущенные обратно в поток времени иллитиды и их оборудование будут такими же, как до того, как оказались внутри квинтэссенции.

Персонажи могут вручную очистить от квинтэссенции инкапсулированный в ней объект или его поверхность. Если большое покрытие квинтэссенцией (покрывающее комнату или обломок) нарушено, есть шанс 75%, что вся она рассеется обратно во времени. В противном случае она свернется в шарик диаметром 1 дюйм, независимо от первоначального размера. Персонажи могут найти применение квинтэссенции, если они достаточно смелы или любознательны, чтобы проводить опыты с оставшимися фрагментами.

Ключевые области

Далее идет описание возможных областей, находящихся внутри кратера. DM должен вести тщательное наблюдение за инвентарем персонажей. Если персонажи собрали несколько полезных предметов, но не знают, что с ними делать, можно использовать пси-печать как источник советов и информации.

Туз пик. Поврежденные ямы рабов

Раскопки этой области наконец открывают верхнюю часть погребенного фрагмента астероида, 1 дополнительный человеко-час раскопок необходим для откапывания входа.

Проход шириной 10 футов, его стены покрыты странным, гладким порошком. Под порошком находится черная скала астероида. Проход уходит вниз на 30 футов и приводит в область 1. Внутри нет источников света, кроме тех, которые персонажи возьмут с собой. Этот фрагмент астероида был когда-то защищен квинтэссенцией, но покрытие распалось много тысяч лет назад, и находящиеся в этой области обнаружили его погребенным под землей.

1. Общий зал

Эти подземные помещения являются огромной сухой могилой. Странный порошок частично покрывает стены, обнажая местами черную скалу. Грязь, упавшая сверху, образует довольно толстый слой земли, не меньше 3 футов в глубину. Как ни странно, но температура здесь вполне комфортна, и в нападавшей сверху земле копошится несколько дождевых червей. Несколько круглых отверстий выходят из этой области.

Даже беглый поиск в рыхлой земле позволяет найти несколько скелетов гуманоидов, сильно пострадавших от времени. А успешный поиск потайных дверей позволяет найти скелет, почти полностью распавшийся в пыль. Последний скелет - останки иллитида, у него только три пальца + отставленный, черепная коробка странно увеличена, рот похож на рот миноги, ноги странно раздвоены. Остатки одежды повторяют его формы, сгнивший пояс содержит 23 кристаллические монеты (3 gp каждая).

Маленький каменный кинжал и осколки стекла под его рукой позволяют персонажам, сделавшим проверку мудрости, предположить, что он погиб в драке. Кроме того, скелеты лежащие неподалеку, не человеческие (можно определить это, пройдя успешную проверку интеллекта). Любой персонаж, который имел опыт общения с гиззераями (*githzerai*) или гизянками (*githyanki*), отмечает сходство с обеими расами, словно скелеты представляют слияние двух рас.

На самом деле гуманоидные скелеты принадлежат расе, которая впоследствии разделилась на гиззераев и гизянок (в дальнейшем - предшественники, или народ предтеч). Эти предшественники были рабами из областей 2 и 3. После падения и разрушения астероида и последующего распада защитного покрытия этого фрагмента рабы вырвались из заточения и убили ненавистного повелителя-иллитида - только для того, чтобы обнаружить себя в ловушке под землей. Ссора среди рабов из за ограниченности продовольствия быстро переросла в кровавую бойню, остатки которой разбросаны вокруг.

2. Питомник рабов

Ржавые металлические прутья стоят сломанные и погнутые. В комнате со стен, покрытых порошком, свисают обрывки ржавых цепей. Одна или две цепи все еще целы и содержат фрагмент руки скелета, под этими цепями лежит большой развалившийся скелет.

Несколько рабов не смогли бежать, когда их товарищи по рабству вышли из камер.

3. Призрак питомника рабов

Эта камера выглядит так же, как и область 2, кроме того что два скелета висят в ржавых кандалах в полной сохранности. Когда эти рабы погибли, ужас смерти связал их души с останками и образовал двух спектров (spectre). На первый взгляд эти существа выглядят как скелеты, и только успешная проверка мудрости (с пенальти -5) покажет их неестественную природу. Если персонажи побеспокоят останки – спектры атакуют, но не выйдут за пределы камеры.

> **Спектры (2):** AC 2; MV 15, FI 30 (B); HD 7+3; HP 31, 48; THAC0 13; #AT 1; Dmg 1d8+ касание спектра; SA касание спектра; SD иммунитет; SW святая вода; SZ M (6' высотой); ML Champion (15); Int High (14); AL LE; XP 3,000.
> **Примечание**: SA – Спектральное касание высасывает 2 уровня жертвы.
> SD - Спектры имеют иммунитет ко всем заклинаниям сна, чар и холода, а также к ядам и парализации.
> SW – Бутылка святой воды причиняет 2d4 повреждения, заклинание воскрешения мертвых (*raise dead*) уничтожает спектра, если тот провалил спас-бросок от заклинания.

4. Хранилище еды рабов

Эта почти круглая комната обставлена вдоль стен пятиуровневыми стеллажами. Груды пыли, фрагменты костей и мусор лежат на полках через равные интервалы. В центре комнаты одна из плит приподнята, и странная жидкость стекает в лужу у одной из стен.

Поиск в комнате позволяет найти останки множества тел, черепа лежащих на полках (в отличие от лежащих на полу) имеют отверстия. Иллитиды, после того как съедали мозг, оставляли тут тела для питания рабов.

Небольшой каменный ящик под одной из полок наполнен различными инструментами для разделки тел. Все из них давно заржавели и прогнили, кроме одного ножа, находящегося в прекрасном состоянии и, хотя сделанного явно под четырехпалого гуманоида, все еще способного функционировать как кинжал +2.

5. Неразрушенный питомник рабов

Эта область служила еще одной ямой для рабов (аналогично области 2), хотя тут металлические пруты не сломаны. Тут также имеются скелеты 12 рабов (тоже расы предшественников).

6. Рабочая комната кормильца

Порошок, покрывающий стены, тут заметно толще, а в некоторых местах сохраняет специфическую форму некогда бывших тут органических полос и переплетений. Несколько каменных сосудов, напоминающих формами лилии, находятся в этой области. Многие из них опрокинуты, а некоторые разбиты, хотя один остается в вертикальном положении и запечатан желе, которое только сверху превратилось в порошок. Три железные цепи свисают одним концом со стены, на другом конце находятся ошейники размером под гуманоидную шею. Выпуклое ярко-серебристое зеркало прикреплено к юго-восточной стене.

Эта комната служила рабочим местом Кормильца иллитида, отвечающего за содержание, кормление и уход за рабами всего астероида. Многие сосуды здесь содержали когда-то специальные лекарства, воду, порошок от насекомых, бирки и другие вещества и предметы, необходимые для ухода и кормления человекоподобных рабов. Теперь все, кроме одного сосуда, сломаны или опрокинуты и стали бесполезны.

Персонажи могут легко освободить единственную запечатанную чашу от желе. Сосуд содержит специальное лекарство, используемое для больных рабов, жидкость пахнет травами и сосновой смолой. И хотя это не волшебное средство, оно все еще сохраняет свой потенциал. Лекарство действует как эликсир молодости, если было использовано гуманоидом. Только 4 дозы лекарства имеются в сосуде, но каждая из-за действия времени может (50% шанс) стать ядом (выпивший должен сделать спас-бросок от яда или получить 20 hp урона; при удачном спас-бросоке жертва получает только 5 hp урона).

Пузырь квинтэссенции изолирует камеру с юго-востока.

7. Капсулированное местообитание Кормящего

Прочитайте или перескажите следующий абзац, если персонажи очищают квинтэссенцию с прохода:

С хлопком, теплый и влажный воздух, отдающий корицей, начинает выходить из открытой комнаты. Несмотря на то, что в комнате темно, вы можете услышать звук чего-то движущегося в ее глубине.

Убрав квинтэссенцию, персонажи освобождают Грката, некогда капсулированного иллитида. Последнее, что он помнит, - это отчаянный запуск астероида, после того как рабы свергли своих хозяев. И хотя тысячи лет прошли с того момента, для Грката прошло несколько секунд. Освобожденный иллитид думает, что запуск астероида не удался, если персонажи входят в комнату. Из-за этого он будет драться до смерти и не собирается сдаваться на милость «рабов, жаждущих реванша».

> **Краткая боевая сводка (Гркт, иллитид):** AC 0 (из-за его психонического костяного кольца) HP 58.
> Смотрите статистику иллитидов в разделе «Общие атрибуты иллитидов) для более подробной информации.

Затвердевшее желе покрывает стены этой комнаты, образуя на стене наросты в форме ганглия и делая ее уютной по меркам иллитидов, хотя подобные украшения часто кажутся гуманоидам «беспокоящими». Поиск в камере не дает ничего идентифицируемого. Обыск иллитида дает 126 кристаллических монет (3 gp каждая у ювелира), костяное психоническое кольцо на одном из пальцев Грката и золотой ключ на тонкой костяной цепочке, надетой на шею Грката.

Костяное кольцо - это психонический предмет, который дает иллитиду AC 0. Если его носит кто-то другой, отличный от иллитидов, оно дает бонус +1 AC. Только одно костяное кольцо будет давать бонус, если их надето несколько.

Золотой ключ сделан в виде щупальца, он немного теплый на ощупь (персонажи с инфравидением подтвердят это), открывает различные камеры и контейнеры, недоступные рабам. Другие фрагменты, сокрытые в кратере, требуют подобных ключей.

Туз Крести. Отсек-сад

Раскопки этой области наконец открывают верхнюю часть погребенного фрагмента астероида. Для нахождения входа нужно потратить еще два дополнительных человеко-часа раскопок.

Откопанный проход 15 футов в диаметре слегка изгибается, и по 30 футовому, практически отвесному, туннелю выводит в коридор, ведущий в область 8. Стены и обстановка покрыты странным гладким порошкообразным веществом. Отчистка стен от порошка покажет черную скалу астероида. Тусклый свет наполняет эту область - почти исчерпавшие себе остатки прошлого освещения.

Этот фрагмент когда-то служил Отсеком-садом. Некоторые из растений, выращенных тут, были полезны для рабов, другие были чисто декоративными, а некоторые выращивали для приколов (в оригинале – курьезов. – *Прим. пер.*).

8. Мертвые семена

Тусклое сияние распространяется над слоем щебня, формирующим пол этой сферической комнаты. Наполовину окаменевшие стебли давно вымерших древовидных растений, покрытые плесенью и гнилью, поднимаются из пола. Сейчас в этой камере находится царство грибов всех форм и размеров, настолько успешно отвоевавшее территорию, что они растут не столько на полу, но и на стенах и, частично, потолке. Восемь ржавых, разваливающихся от первого касания цепей с металлическими ошейниками свисают со

стен. Два круглых прохода выводят из этой камеры, на южной стороне которой имеется ярко-серебристая круглая выпуклость.

Среди грибов прячутся 8 фикомидов, живых и по-настоящему опасных грибов. Водорослеподобные фикомиды напоминают белое пятно плесени с вырастающей из нее шляпкой гриба, издают слабый запах щелока. В этой камере растут 8 фикомидов, каждый из которых находится в состоянии покоя со времени их последнего приема пищи – предшественников, освободившихся от прикованных к стенам рабских ошейников и ставших жертвами спор фикомида.

Любой персонаж, оказавшийся в пределах 12 футов от гриба, активирует защитный механизм фикомида – трубку, которая выталкивает кусок щелока на дистанцию 1d6+6 футов и наносит 1d4+2 единиц повреждения.

> **Фикомиды** (8): AC 5; MV 3; HD 5; hp 20 (в среднем); THAC0 15; #AT 2; Dmg 1d4+2/1d4+2 (разряд/разряд); SA разряд; SZ T (2' диаметр); ML Champion (15); Int Unratable; AL N; XP 650.
> **Примечание**: SA – в дополнению к щелочному повреждению (1d4+2) шариками, которые разряжаются в жертву, снаряды выполняют функцию спор гриба, если жертва проваливает спас-бросок от яда. На месте попадания щелочи через 1d4+4 раунда образуется нарост, наносящий жертве дополнительно 1d4+4 ущерба. Эти наросты распространяются по всему телу жертвы за 1d4+4 турна, в финальной стадии, когда наросты покрывают все тело, жертва умирает и превращается в фикомида. Заклинание излечения болезней (*cure disease*) полностью удаляет споры грибов из зараженной жертвы. Заклинание нейтрализации яда (*neutralize poison*) не влияет на споры.

9. Сохранившийся сад

Прочитайте или перефразируйте следующий абзац персонажам, если они соскабливают квинтэссенцию со входа:

С хлопком теплый и влажный воздух и яркие световые потоки устремляются из открытого куполообразного помещения, наполненного пышными зарослями зеленых растений и экзотических цветов. Тощий гуманоид в тунике и шелковых бриджах движется среди растений с садовыми ножницами и лейкой. Длинная металлическая цепь свисает с потолка и крепится к ошейнику на шее садовника.

Раб-предшественник двигается, выполняя свои обязанности, в которые входит забота о специальных цветах, выращенных в этом помещении. Когда-то сокамерники этого раба (уже давно умершие) называли его Бом. Он, естественно, не в курсе прошедшего времени и падения империи иллитидов.

Бом говорит на мертвом языке (если персонажи не выпустили других рабов-предшественников в нормальный поток времени). Тем не менее, каждый, кто знаком с языком гиззераев или гизянок, может в общих чертах общаться с ним.

Независимо от того, заговорит ли с ним группа или нет, у Бома ограниченное мировоззрение, которое не позволяет ему поверить во вселенную, где не властвуют иллитиды. Если персонажи попробуют поговорить с ним, он будет игнорировать их, считая это дьявольским испытанием его преданности, которое устроили хозяева. Если персонажи давят на него информацией, он забирается в ветви дерева, растущего в центре

комнаты, и хнычет. Если персонажи освобождают его, он будет сопровождать их, но никогда не будет совершать никаких действий, если его не вынудят. Если Бом, когда-либо в дальнейшем сопровождая группу, сталкивается с живым иллитидом, он моментально атакует персонажи с тыла, с радостью возвращаясь к своей старой верности. Статистика Бома идентична статистике повстанцев-предшественников, указанной далее.

В этом помещении растут иллитидские сокровища, поскольку они действуют как очень приятные специи. Если раб съедает цветы из этой области, он получает легкие видения, не отличимые от снов, на 1d6 турнов (попавший под воздействие цветов получает штраф 2 ко всем броскам кубиков). Если иллитид съедает мозг находящегося под воздействием цветов раба, он наслаждается непревзойденным вкусом.

10. Кладовая при саде

Очистив от квинтэссенции вход в это помещение, персонажи видят кладовую с инструментом, находящуюся в помещении покрытым уже знакомым желе. Никаких ценностей на первый взгляд тут нет, если исключить обычный садовый инвентарь. Если персонажи обыскивают кладовку, они находят некие объекты из резной кости. Это канистра с мощным жидким гербицидом. Если кто-то нажимает на кнопку на одной из ее стенок, канистра выбрасывает мощную струю гербицида. В ней находится 14 доз гербицида. При нормальной силе тяжести каждая доза выбрасывается на 20 футов вперед и наносит любым растениям или растительным организмам 3d6 урона (если те не делают спас-бросок от яда; если же спас-бросок успешен, растение получает только половину вреда). Любой персонаж, выпивший гербицид, должен сделать спас-бросок от яда. При удачном спас-броске персонаж получает 10 hp урона, при провале - погибает.

Туз червей. Мусор

Расчистка этой области позволяет найти скрученные куски металла и скалы, два дополнительных человеко-часа раскопок освободят объект от земли. Персонажи могут сделать проверку интеллекта с -4 для идентификации объекта. Успех позволяет понять, что это гигантский мятый, разбитый и ржавый доспех.

На самом деле эта масса металла - некогда бывший экзоскелет, носимый иллитидом секты Дрессировщиков. Правда, экзоскелет не спас своего владельца при падении астероида. Квинтэссенция, защищавшая секцию с Дрессировщиками, по какой-то причине испарилась еще до удара астероида о землю. Реликт, откопанный персонажами, - всё, что осталось от этой секции. Пси-схема управления экзоскелетом давно исчезла. В данный момент эта груда железа не представляет особой ценности, но любой иллитид будет ею сильно заинтересован, т.к. современные иллитиды утратили секрет изготовления таких массивных доспехов.

Туз бубён. Обитаемый фрагмент

Раскопки этой области раскрывают верхнюю часть одного из фрагментов астероида, требуется еще три человеко-часа, чтобы откопать вход.

Проход в этот фрагмент 10 футов в диаметре, однако он частично разрушен и покрыт трещинами. Несмотря на это, туннель длиной 50 футов достаточно легко проходим и выводит в область 11.

Независимо от целей, которым данный фрагмент служил когда-то, это все осталось в прошлом, до того как квинтэссенция была разрушена. Теперь подземные хищники, известные как Булетты (*bulette*), обнаружили это место и используют в качестве логова. В течение многих поколений буллеты неосознанно, но старательно уничтожали все тела, снаряжение и оборудование в этой области.

Небольшая семья булеттов обитает тут, используя область для молодняка или для зимовки. К сожалению, не по сезону долгая зима заставила их зимовать тут и дальше. Если персонажи не прилагают специальных усилий (требующих отдельной заявки), чтобы сохранять тишину, то имеется 50% шанс пробудить половину булеттов, зимующих в обеих областях, отмеченных цифрой 12.

11. Помет и ассорти

Эта область с потрескавшимися стенами из метеоритной породы содержит толстый слой суглинка с примесью беловатого порошка. Некоторую тревогу вызывает количество волос, костей, металлических орудий (в том числе шлемы, кольчуги, оружие).

Булетты (иногда называемые земляными акулами) обитают тут уже на протяжении многих тысячелетий. Эта область служит для них свалкой и туалетом. А белесый порошок - не что иное, как их помет. Каждый раунд, пока группа ковыряется в помете булеттов, видя полупереваренные кости, волосы и доспехи, персонажи имеют 25% шанс найти один из четырех нижеперечисленных предметов (в любом порядке). Также каждый раунд поиска имеет шанс в 10% разбудить булеттов в обеих комнатах, отмеченных цифрой 12.

Предметы, найденные в этой области, включают в себя: Амулет закрытия ран (*periapt of wound closure*), Лопату колоссальных раскопок (*spade of colossal excavation*), Эльфийскую кольчугу (размером на человека до 6 футов ростом) и одну из долей мозга-помощника, необходимого для управления описанным ниже кораблем. Более подробную информацию о мозге-помощнике и его четырех долях смотрите в разделе «Аркана».

12. Что у нас на завтрак?

Если персонажи не стараются вести себя тихо (отдельная заявка), они имеют 75% шанс разбудить половину зимующих тут булеттов за каждый турн нахождения в этой области. Если персонажи осматривают эту область, они видят только нагромождение больших комьев земли и камней. Если сделана успешная проверка интеллекта (со штрафом -3), они видят, что нагромождения земли по сути дышат. Есть по два булетта в каждой из комнат, отмеченной цифрой 12 (всего четыре).

Булетт выглядит, как нечто среднее между броненосцем, черепахой, акулой и земляной элементалью. Эти монстры исключительно территориальны, и они не будут преследовать персонажи дальше конца своей территории. Но если разбудили Старика (см. область 13), он не остановится, пока не убьет каждого из вторгнувшихся.

> **Булетт** (4): AC -2 (4 под гребнем, 6 между глазами); MV 3, Br 18; HD 9; hp 65, 70, 54, 49; THAC0 11; #AT 3; Dmg 4d12/3d6/3d6 (укус/когти/когти);SA прыжок; SZ L (9' высотой, 12' длиной); ML Steady (11); Int Animal (1); AL N; XP 4,000.
> **Примечание**: SA – Булетт может прыгнуть с разбега на жертву с дистанции 8 футов, нанося урон 3d6 каждой лапой (требуется отдельный бросок атаки для каждой).

13. Старик

Булетты, продолжают расти на протяжении всей долгой жизни. К счастью, эти существа становятся медлительными к старости. Старейший булетт пережил уже много поколений своих потомков и теперь спит в окружении яиц, своих прапрапраправнуков. Старик, спящий в этой области, редко просыпается, но когда он все-таки разбужен, голод и инстинкт защиты потомства движет им.

Персонажам, оглядывающим помещение, может показаться, что это 40-футовая в длину скала, однако проверка интеллекта показывает, что это булетт-старик. Если персонажи беспокоят любое из полудюжины каменных яиц (размером со страусиное), он просыпается. При необходимости старый преследует персонажи сквозь землю, как будто сквозь воду.

Есть шесть яиц в этой области. Если персонажи держат яйца в тепле и ухаживают за ними, яйца проклюнутся через 1d6 месяцев, из них вылупятся крошечные и голодные булетты. Яйца можно продать более чем за 900 gp каждое, если найти покупателя.

> **Старик Old One, giant bulette (4):** AC -2 (4 под гребнем, 6 между глазами); MV 12, Br 38; HD 20; hp 120; THAC0 3; #AT 3; Dmg 5d12/4d6/4d6 (укус/когти/когти); SA прыжок; SZ G (20' высотой, 40' длиной); ML Steady (11); Int Animal (1); AL N; XP 15,000.
> **Примечание**: SA – Старик может прыгнуть (выныривать из-под земли) с разбега на жертву с дистанции 20 футов, нанося урон 4d6 каждой лапой (требуется отдельный бросок атаки для каждой).

14. Туннели

Этот туннель гладкий и круглый, показывающий сотни лет трафика булеттов по нему. Эта серия подземных туннелей тянется на многие километры вокруг, обеспечивая доступ к поверхности на расстоянии не менее 20 километров от кратера. Один или два туннеля могут выходить (на усмотрение DM’а) к большим пещерам Андердарка.

Король пик. Бескомпромиссный-? реликварий

Раскопки этой области позволяют обнаружить большой фрагмент астероида, так же требуется 5 дополнительных человеко-часов раскопок, что бы откапать вход.

Найденный проход, 5 футов в диаметре, ведет вниз с сильным уклоном. Стены прохода испещрены трещинами, но трещины исчезают, когда группа спускается на 25 футов.

Этот фрагмент астероида содержит одну из долей мозга-помощника, который обеспечивает навигационную информацию при соединении с другими долями. Персонажи нуждаются в этой информации для того, чтобы остановить затемнение солнца, вызванное иллитидами (см. раздел «Финал»). В течение последнего десятилетия другие существа пытались забрать долю из этого фрагмента астероида, очищая его от квинтэссенции в процессе поиска. Давление, оказываемое на фрагмент окружающей землей, подобно яичной скорлупе, когда «археологи» уничтожили щит квинтэссенции.
((Не понимаю: давление не может быть подобным скорлупе, разные категории.
Думаю что имелось в виду что сам щит подобен яичной скорлупе.
Если написать: «Давление, оказываемое на фрагмент окружающей землей, когда «археологи» уничтожили щит квинтэссенции, подобный яичной скорлупе», - лучше не

станет, фраза недосказана, висит. Вариант: «Когда эти «археологи» уничтожили щит квинтэссенции, окружающая фрагмент земля стала оказывать на него чрезмерное давление». Эта фраза имеет смысл, но недостаточный, т.к. нет развития: ну давит - и что с того?))

15. Лабиринт

Стены туннеля жмутся друг к другу, покрытые замороженным желе. Слои желе, покрывающие стены, пол и потолок, твердые на ощупь. Повсюду имеются наросты, формой похожие на ганглии, четырехстрочное письмо покрывает стены.

Иллитиды рассматривают подход к отсеку реликвария как церемониальный и построили его наподобие лабиринта (по крайней мере, так может показаться персонажам). Четырехстрочное письмо, покрывающее стены, является *Куалит*'ом (иллитидское сенсорное письмо). Если персонажи владеют магическим средством, позволяющим читать сенсорное письмо, они могут расшифровать следующие повторяющиеся темы: Это Не Иллитид Или Раб, Доминион Это Жизнь, Доминион Для Всех, Тьма во Свете.

16. Последствия неудачи

Очень большая круговая область освещена сложными светящимися линиями, инкрустированными в пол с геометрическим совершенством. Присмотревшись, можно увидеть, что линии имеют сходство с пси-печатью, которая привела вашу группу к кратеру. Почерневшие, обугленные мелкие останки плоти усеивают пол. Кроме того, небольшие клочки меха практически прокладывают дорогу из золы и копоти к центру комнаты. В центре помещения находится ярко-серебряная, зеркальная сфера. Иногда сфера мигает, в этот момент внутри нее можно рассмотреть пьедестал, на котором находится похожий на лампу объект. Доля мозга лежит под стеклянным колпаком объекта.

Персонажи, остающиеся на тропе из золы и сажи, полностью защищены от большой психонической печати, начертанной на полу этого помещения. Те персонажи, которые оказываются над огромной печатью (летят над ней, или наступают на нее, или ползут по потолку), получают от молнии 4d6 урона в раунд, замыкая смертельную цепь своим телом. Психонические эффекты или магические заклинания, которые отрицают эффекты повреждения (к примеру, заклинание защиты от молний - *protection from lightning*), оставляют на полу круг пепла радиусом 1 фут, похожий на те, что остались от трупов маленьких существ. Кроме того, любой убитый в пределах печати оставляет след - полностью стертую пси-печать с радиусом 1 фут.

Исследование останков животных позволяет определить, что это были существа, похожие на больших крыс, однако все эти крысы обладают странной деформацией мозга, выступающей из их черепов. Это краниумные крысы (*cranium rats*). Всего имеется 10 останков крыс, поиск среди останков также позволяет найти странный воротник, прикрепленный к одной из крыс. На ошейнике находится пси-печать.

Эти существа не являются частью сообщества, тайно служащего Иллзензин – иллитидскому божеству; они - члены независимых стай, которые называют себя «Мы». Всякий раз, когда Мы может, оно стремится извратить планы Иллзензин и его «детей» иллитидов. Стром нашел Мы и получил полезных союзников в стремлении предотвратить

угасание солнца. Но этим агентам не удалось выполнить задачу, которая сейчас стоит перед персонажами. Печать на ошейнике практически неотличима от той, которая на руке одного из персонажей. Персонаж, коснувшийся печати ошейника своей печатью, излечивается на 2d6 hp и получает +2 к спас-броскам от иллитидского Взрыва разума.

17. Реликварий

Богатый пьедестал (описанный в области 16) находится за слоем капсулированного времени. Персонажи могут устранить квинтэссенцию. Если они это делают, излучение пси-печати на полу в области 16 гаснет, а стекло реликвария начинает излучать фиолетовое свечение. Объект в настоящее время заряжен пси-энергией, которая ранее текла через окружающие линии. Если персонажи отчистили уже больше 3/4 пси-схемы, они могут беспрепятственно приблизиться к реликварию и забрать его содержимое. В противном случае они должны столкнуться с ужасной силой.

Реликварий является полуразумной вещью и непроницаем для всех форм вреда, как физических, так и магических. Персонажи, которые подходят к реликварию ближе чем на 10 футов, подвергаются эффекту заклинания слабоумия (*feeblemind*) на 3d6 турнов. Любой обладающий хоть какой-то психической защитой (к примеру Чистым разумом - *mind blank*), или схожим магическим, псионическим эффектом, или магической или псионической вещью, наделенной подобным эффектом, получает возможность кинуть спас-бросок от заклинания, чтобы избежать подобного эффекта. Лучший способ получить доступ к содержимому реликвария - это иллитид, отдающий мысленную команду. В другом случае группа может использовать любое заклинание школы Енчант/чарм (*Enchantment/Charm* – наподобие очаровать персону - *charm person* – или что-то подобное) на реликварии (на самом деле - на доле мозга-помощника). Такой спелл отключит его защиту. Естественно, кастер должен находиться за пределами 10-футового радиуса от реликвария, чтобы избежать эффекта слабоумия.

Как только персонажи отключили реликварий, любой персонаж может беспрепятственно забрать долю мозга-помощника (см. раздел «Аркана» - о полученной доле).

Король крести. Водохранилище

Раскопки этой области открывают широкую трещину, ведущую вниз. Трещина в ширину 3-5 футов (в самом узком месте) и уступами ведет вниз на 40 футов, к поверхности стоячей воды. Трещина продолжается и далее, под водой, но нет каких-либо отзвуков или бликов, которые могли бы подсказать, что могло бы находиться дальше.

Весь этот комплекс служил водохранилищем для астероида. После падения в стенах астероида образовались трещины, через которые вытекла часть воды. Хотя большая часть все еще остается тут. Конечно, организм, отвечающий за рециркуляцию воды, не слишком хорошо жил в последующие за падением века.

Персонажи должны плыть внутрь, чтобы получить доступ к большинству областей в этом фрагменте астероида. Интересующийся DM может проконсультироваться с книгой Кораблей и Морей (*Ships and the Sea*) для ознакомления с подробными правилами подводных приключений. Указанные ниже правила предоставлены здесь для удобства:

• Персонажи могут задерживать дыхание на количество раундов, равное 1/3 (одной трети) их конституции. DM должен сократить это время вдвое, если персонажи обременены сверх стандартной нормы переносимого веса (груза).

• Если персонаж хочет задержать дыхание более того времени, которое определяет его конституция и нагрузка, он должен сделать успешную проверку конституции с кумулятивным пенальти -2 за каждый последующий раунд. Неудача показывает, что персонаж начинает дышать и, соответственно, захлебывается, если находится под водой.

• Персонаж с неоружейной профессией плавания может двигаться под водой со скоростью, равной 1/3 скорости своего движения по земле (1/6 - если нагрузка выше нормы). Персонажи, у которых нет неоружейной профессии плавания, двигаются со скоростью 1/6 скорости их движения по земле и тонут, если нагрузка выше нормы, со скоростью 40 футов в раунд (бессознательные персонажи также тонут со скоростью 40 футов в раунд).

18. Пузырь

Две области, отмеченные цифрами 18, являются сферическими комнатами, с высеченными в черном камне астероида стенами. Обе эти области заполнены холодной солоноватой водой. Персонажи, которые находятся в воде более 2 турнов, должны сделать спас-бросок от парализации - или судорога от переохлаждения им обеспечена. Те, кто провалил спас-бросок и чья нагрузка выше нормы, или те персонажи, которые носят металлические доспехи, – опускаются на дно и тонут, как только у них заканчивается воздух. Персонажи, у которых нагрузка нормальная и которые не носят металлические доспехи, всплывают.

Ни одна из этих областей не представляет интереса для персонажей, и так же, как и в остальных частях этого фрагмента, тут совершенно темно.

19. Центральная область

Это не до конца заполненное водой овальное помещение высотой 40 футов и 50 футов в окружности. Персонажи могут пополнить тут запас воздуха. К сожалению, воздуха ровно столько, чтобы обеспечить одного гуманоида размера М воздухом на два часа. Чем больше персонажей оказывается в этой области, а также в областях 21 и 22, тем быстрее закончится воздух. DM’у необходимо тщательно следить за временем, проведенным в этой области.

Для каждого раунда, проведенного персонажами в этой области, есть кумулятивный 5% шанс, что Водяной дух (*Elemental, Water Kin, Water Weird*), обитающий в области 20, заметит колебания воды и поплывет разбираться в том, что происходит.

20. Всплытие Водяного духа

Элементаль, ответственный за отчистку воды, остался жив после крушения астероида, т.к. воды все еще достаточно для его обитания тут. В течение многих столетий элементаль поддерживал кристальную чистоту воды (для этого он и был призван с водяного плана) и будет воспринимать любых пловцов как загрязнение первого порядка! Как только элементаль убедится в наличии загрязнения, он плывет очищать воду.

Элементаль немедленно атакует любого из персонажей, вплывшего в область 20. Персонажи, выплывшие и отошедшие от воды на 10 футов (области 21 и 22), выйдут из-под атак элементаля. Однако любой подошедший к кромке воды будет сразу же атакован.

Элементаль получает бонус +4 к броскам атаки на любое существо, находящееся в воде. Любой персонаж, который может дышать под водой, с помощью магии (или любым другим способом) застрахован от утопления атаками элементаля. Персонажи, которые просто задерживают дыхание, должны сделать спас-бросок от парализации, чтобы избежать немедленного утопления, т.к. элементаль заставляет воду проникать сквозь губы и нос персонажа. Существо это практически невидимо для персонажей, находящихся в воде, они получают пенальти -4 к броскам атаки против элементаля.

> **Старый Водяной дух:** AC 4; MV Sw 12; HD 6+3; hp 35; THAC0 15; #AT 1; Dmg специальный; SA утопление, элементальный контроль; SD регенерация, сопротивление; SW холод, очистка воды; SZ L (10' длиной); ML Elite (13); Int Very (12); AL CE; XP 1,400.
> **Примечание**: SA – Любое существо, по которому попал элементаль, должно сделать спас-бросок от парализации. Неудача означает, что элементаль тянет персонаж под воду (если персонаж уже под водой, он оказывается в объятиях элементаля). Каждый раунд в объятиях элементаля требует от персонажа еще одного спас-броска, чтобы избежать утопления. Кроме того, Старый элементаль имеет шанс 50% перехватить контроль над любым водяным элементалем, с которым он вступает в контакт.
> SD – Старый водяной элементаль получает только 1 пункт урона от оружия типов «P» и «S» и только половину урона от огня (или вообще не получает урона при успешном спас-броске от оружия дыхания). Если hp Старого элементаля уменьшены до 0, он рассеивается и восстанавливается с полными хитами через 2 раунда.
> SW – Сильный холод действует на элементаля как заклинание замедления (*slow*), и заклинание очищения воды полностью уничтожает его.

21. Сухие пузыри

Кроме небольшого количества мусора и лишайников, эти области не предоставляют интереса для персонажей (да и лишайник с мусором вряд ли представляют для них интерес. – *Прим. пер*.).

22. Сухой пузырь с останками

Эта область аналогична областям 21, за исключением старых останков, лежащих внутри. Только кости и волосы сохранились от тела, несколько истлевших кусков кожаного доспеха да какие-то металлические элементы. Рядом с телом лежит небольшой и практически новый мешок (*bag of holding*), содержащий пустой флакон из-под зелья (когда-то в нем было магическое масло эфирности), зелье контроля человека (*potion of human control*) и зелье уменьшения (*potion of diminution*). А на одном из пальцев останков находится кольцо защиты разума (*ring of mind shielding*). Кольцо дает владельцу иммунитет к заклинаниям: очарования, ESP, обнаружения лжи и определения характера (*charm, ESP, detect lie, know alignment*), в дополнение к прочему кольцо дает носящему его персонажу бонус +5 MAC (или +5 бонус к спас-броскам от всех иллитидских способностей, если DM использует арканных иллитидов).

Король червей. Тут просто ничего нет

Раскопав эту область полностью, персонажи понимают, что тут вообще ничего нет, кроме небольших (не больше головы) осколков астероида.

Король бубён. Галерея иллитидов

Раскопки этой области в итоге позволяют откопать большую выпуклость, покрытую слоем квинтэссенции. Этот фрагмент астероида - целая галерея, наполненная иллитидами, отдыхающими в своих ваннах с соленым раствором. К несчастью для них, галерея перевернута на 180 градусов (кверху полом, если кто не в курсе. – *Прим. пер*.). Прочитайте или перескажите следующий текст:

> Серебристая поверхность схлопывается с громким хлопком. Пару секунд спустя вы слышите грохот, похожий на звук раскалываемого камня. Проход, который вы вскрыли, извергает ливень камней, металлических обломков, куски желе и шлейф пыли (похоже на выстрел из катапульты/пушки шрапнелью).

Как только персонажи вскрывают оболочку капсулированного времени, пол помещения не выдерживает давления земли и частично обваливается, производя эффект взрыва бочки с порохом. Ударная волна обвала выталкивает на поверхность большие куски мусора. Все персонажи, находящиеся в радиусе 300 футов, должны сделать спас-бросок от парализации или упасть на землю и получить 1d4 повреждения от взрыва. Также все персонажи должны сделать еще спас-бросок от парализации (по мне, скорее от оружия дыхания. – *Прим. пер*.) или получить 1d8 повреждения от куска скалы, упавшего на них. Обратите внимание что любой персонаж, проваливший первый спас-бросок, получает штраф -3 ко второму спас-броску.

Когда пыль оседает, персонажи могут разглядеть трещины. Пар, поднимающийся из дыры, слегка пахнет солью и чесноком.

23. Шиворот-навыворот

Этот круглый зал имеет сферический потолок (который теперь является полом) высотой (глубиной) около 50 футов. На полу несколько бассейнов, в которых, развалившись в комфорте, отдыхали несколько десятков иллитидов. Однако они явно не рассчитывали на такой выход из стазиса.

Когда зал вернулся в нормальный поток времени кверху полом, все, что находилось в зале (иллитиды, рабы, вода, какая-то мебель), рухнуло на потолок с высоты около 50 футов. Большинство существ, находившихся в этой области, были убиты падением или еле живы, задыхаясь от боли и сильно удивленные внезапным изменением гравитации. DM может прочитать или пересказать следующий текст:

> У вас в голове начинают возникать следующие образы: осколки костей, порванная кожа, сломанные конечности, кровь, потеря знакомых. При этом умы, которые вещают эти образы, недружественны (иллитиды неконтролируемо вещают в широкий эфир). Кровь, солевой раствор и запах смерти наполняют эту область.
>
> Сам зал теперь напоминает чашу с небольшим уровнем жидкости, потолок комнаты имеет несколько широких мокрых впадин, с которых до сих пор капает жидкость. Осколки камня и обломки желе, покрывавшего ныне расколотые стены, валяются на полу вперемешку с телами гуманоидов. Из этого бардака пытаются выбраться четыре существа. Всматриваясь, вы видите, что каждое из существ – иллитид.

До момента схлопывания времени в зале находились 24 иллитида, после падения с одновременным взрывом остались в живых только четверо. Все иллитиды контужены и

некоторое время не могут использовать свои способности. Один из них контужен настолько, что обратился даже против своих.

Персонажи имеют 2d4 раунда, чтобы захватить иллитидов врасплох. Если персонажи вступают с ними в контакт, иллитиды реагируют со страхом, т.к. считают персонажи виновными в произошедшей катастрофе. В этот момент три иллитида - Шагат, Найп и Конарфен – попытаются свалить с помощью своих способностей к психопортации. В то время как обезумевший Малсет нападает на персонажи без разбора. Если иллитиды убегают от персонажей, они могут вернуться позже, чтобы отомстить оборзевшим гуманоидам, годным только для рабства или на корм. Или же, по выбору DM'а, они испугаются настолько, что больше не вернутся.

После того как персонажи разберутся тем или иным способом с ранеными иллитидами, они могут обыскать комнату. По большей части все псионические предметы, статуи и прочие вещи были разрушены. Однако, ковыряясь среди обломков и тел в кровавой луже, персонажи могут найти 421 кристаллическую монету (3 gp каждая, 20 монет за турн поисков), а кроме того, страйтор (*striator*), костяное кольцо и псионический браслет.

Страйтор позволяет пользователю писать сенсорном языком (хотя вряд ли каракули низших рас будут понятны иллитиду. – *Прим. пер*.). Кольцо предоставляет возможность раз в день использовать заклинание Паучье лазанье (*spider climb*) по 10-у уровню мага. Браслет позволяет владельцу три раза в день использовать заклинание Проход стен (*passwall*) по 10-у уровню мага.

> **Краткая боевая сводка иллитидов:** Шагат, Найп, Конарфен и Малсет имеют AC 5 и обладают 4, 10, 8 и 17 хитами соответственно. Поскольку иллитиды сильно изранены, DM должен дать за них не более половины опыта (3500 xp).
> Смотри раздел «Общие атрибуты иллитидов» для получения более подробной информации.

24. Разрушенный храм

Каменную дверь, запиравшую эту комнату, заклинило, когда ее положение изменилось относительно плоскости гравитации. Требуется успешная попытка на открытие дверей, чтобы открыть ее и войти внутрь.

На первый взгляд в этой комнате царит полный хаос. В результате падения множества камней, мусора застывших кусков желе со стен и пола, действительно, трудно определить ее изначальное назначение. Тем не менее, ранее это был храм, посвященный Маанзекориану (*Maanzecorian*).

Поиск в обломках позволяет найти 2 гуманоидных черепа, выдержавших падение. Черепа украшает резьба и инкрустация золотом и камнями, и выглядят они как чаши. Один из черепов пуст, во втором густая оранжевая жидкость. Пси-эффект, наложенный на эту жидкость, повторяет эффект масла воздействия (*oil of impact*). В черепе три порции масла.

25. Неряшливый смотритель

Несмотря на лень, иллитид известный как Крджент, все же сумел добиться некоего руководящего поста в иерархии на родной планете. Перед тем как астероид сбежал из их родного мира, Крдженту было поручено обеспечить безопасность одной из четырех долей мозга-помощника. Эта доля в сочетании с остальными тремя образует полноценный мозг-

помощник, содержащий навигационную информацию, необходимую персонажам, чтобы остановить план иллитидов по затемнению солнца. Крджент предполагал разместить долю в охранном реликварии, подобно описанному в зоне «Король пик». К счастью персонажей, он отложил это действие (впадлу, лентяй же. – *Прим. пер.*). В результате падения его комната находится в плачевном состоянии, но сам Крджент относительно благополучно упал на своего раба. За время, которое персонажи тратят на вход и исследование помещений до того, как вломится к нему, Крджент подвел итог ситуации и понял ее плачевность. В результате он запланировал засаду, боясь допустить попадание доли мозга в руки врага.

В организации засады ему помогает раб Желатиновый сталкер (*gelatinous stalker*). Существо напоминает желатиновый куб, за исключением того, что он другой формы: из бесформенной, состоящей из множества прозрачных щупалец основы вырастает торс с руками и 3-футовым щупальцем вместо головы.

> **Краткая боевая сводка иллитида (Крджент, иллитид):** Крджент имеет AC -2 (из-за его псионического кольца) и 68hp.
> **Вещи**: Крджент имеет одну из самых мощных долей мозга-помощника (см. раздел «Аркана»). Кроме того, он обладает псионическим костяным кольцом, которое дает иллитидам AC -2, а представителям других рас бонус +3 к AC (только одно костяное кольцо можно носить за раз).
>
> **Желатиновый Сталкер:** AC 8; MV 6; HD 4; hp 30; THAC0 17; #AT 3; Dmg 2d4/2d4/2d4 (головное щупальце/ручное щупальце/ручное щупальце); SA парализация, пищеварительная жидкость; SD иммунитет, сопротивление; SW холод; SZ L (10'); ML Average (10); Int Non (0); AL N; XP 975.
> **Примечание**: SA – Щупальца Желатинового сталкера могут парализовать жертву при успешном броске атаки, если цель не спасется от парализации. Кроме того, сталкер автоматически покрывает жертву слоем пищеварительной жидкости, которая, если ее не смыли, в течение 5d4 раундов наносит 2d4 повреждения в раунд.
> SD – электричество, страх и парализация никак не воздействуют на желатинового сталкера. Также он иммуннен к эффектам сна, полиморфа и удерживающих заклинаний. Атака, основанная на холоде, наносит ему только 1d4 повреждения.
> SW – холодные атаки действуют на него как заклинание замедления.

Королева пик. Очень старый мозг

Раскопки этой области в конечном счете позволяют персонажам найти фрагмент астероида, в котором есть достаточно большая расщелина, чтобы туда могли пролезть персонажи. Расщелина 15 футов шириной, сужающаяся до 5 футов в самом узком месте, завалена камнями. Ведет вниз на 60 футов.

Как и любая другая община иллитидов, астероид управлялся Старшим мозгом. Старший мозг состоит из объединенных мозгов обычных иллитидов, живущих собственной жизнью, и только подношения из их собственных (иллитидских) мозгов поддерживают, существование объединенного сознания. Фрагмент содержит зал, занимаемый Извечным. Изменения, совершенные Извечным над собой для выживания, исказили его настолько, что остальные иллитиды посчитали бы это полной ересью. Старший мозг стал андедом, чтобы выжить. Это исказило многие из его чувств, в том числе его псионическую возможность обнаруживать разумы мыслящих существ за пределами его зала.

Если персонажам, по мнению DM'а, может потребоваться помощь, они могут вступить в краткосрочный союз с другими иллитидами, чтобы уничтожить существ, погребенных в этой области. С другой стороны, группа может объединиться с ужасными созданиями, обитающими в пределах этого фрагмента для уничтожения Собирателей рабов.

26. Испорченные родильные отсеки

Все области, маркированные № 26, аналогичны друг другу. DM должен прочитать или пересказать следующий текст, когда персонажи открывают первый из трех отсеков:

> Эта область заполнена камнями, обвалившимися из трещин в породе, и кусками серого порошкообразного покрытия стен. Наиболее интересной деталью являются углубления в полу камеры, формой напоминающие гуманоида. В углублении лежит иссохший иллитид, каким-то образом защитивший свое тело от полного уничтожения тленом.

Персонажи, которые внимательно осматривают углубление, могут заметить, что голова существа истончена и посажена назад больше, чем у обычного иллитида. Кроме того, персонажи могут отметить, что у тела намного более длинные щупальца, чем у обычного иллитида, и тело не светится в инфравидении.

На самом деле, эти углубления занимают иллитиды-вампиры, созданные изысканиями Извечного для обеспечения своей «жизни». Иллитиды-вампиры - очень серьезная угроза, и героям, по-хорошему, надо бы избегать их «пробуждения». В данный момент эти существа погружены в стазис, сохраняя силы в течение веков. Если персонажи физически беспокоят вампиров, те переходят в состояние полного функционирования за 1d4 раунда. Если персонажи не смогут убить вампира за то время, пока он «просыпается», их ждет ужасная драка.

Кроме того, Извечный призывает этих слуг-андедов, если персонажи нарушают его покой в области 28.

Вампиры-иллитиды имеют только некоторое сходство с обычными вампирами. Несмотря на их животный интеллект, они обладают расовым умением Взрыва разума, которое они используют, перед тем как вступить в ближний бой. Каждое из щупалец наносит 1d6 повреждения и выкачивает из жертвы 2 уровня.

Этим вампирам нужен мозг так же, как обычным вампирам кровь. Для извлечения мозга они используют метод, схожий с тем, которым пользуются их живые родственники, хоть и используют грубую силу вместо пищеварительных соков. Кроме того, пока каждое щупальце держит добычу, жертва теряет соответствующее количество уровней каждый раунд (вот кому-то не повезет. – *Прим. пер.*)

> **Вампир-иллитид (3):** AC 1; MV 12; HD 8+4; hp 46,55, 67; THAC0 9 (андедская сила); #AT 4; Dmg 1d6+4; SA поедание мозга, выкачивание энергии, Взрыв разума; SD иммунитет, инфравидение, регенерация; SW святые символы, святая вода, солнечный свет; MR 90%; SZ M (6' высотой); ML Fanatic (17-18); Int Genius (17-18); AL LE; XP 9,000.
> **Примечание**: SA – Эти существа выкачивают два уровня жертвы за каждый удар щупальца, попавший по жертве. Кроме того, они сохранили свое умение Взрыв разума и могут извлечь мозг таким же образом, как и обычные иллитиды (см. раздел «Общие атрибуты иллитидов»).

SD – Эти существа имеют иммунитет к хладному железу и немагическому оружию. Также они имеют иммунитет к чарм, слип, и холд-спеллам. Восстанавливают 3hp каждый раунд и 2d8 hp, когда выкачивают уровни (видимо, 1d8 hp за уровень. – *Прим. пер*.).
SW – Эти существа не любят святые символы (и в чем заключается их нелюбовь к святым символам? – *Прим. пер*.), а святая вода, как и солнечный свет, наносит им 1d6 повреждения в раунд (это повреждение не может быть восстановлено вампиром – а интересно, освещение от гаснущего солнца ему будет наносить урон или уже нет? – *Прим. пер*.), а священники могут попытаться их изгнать (со штрафом -6).

Регенерация этих существ такова, что даже уничтожение его тела в пыль не гарантирует уничтожения существа. Только путем разделения праха на порции и герметизация этих порций позволит предотвратить восстановление существа. С другой стороны, эти вампиры не могут использовать умения обычных вампиров, такие как очарование, изменение формы, вызов меньших существ или преобразование в туман.

27. Внутреннее кольцо

После того как постройка внутреннего кольца была закончена и в него поместили Старший мозг, судя по всему, его замуровали, т.к. за исключением разлома, по которому пришли персонажи, нет никаких других возможных выходов. В данный момент остатки большей части декора валяются на полу, хотя некоторые фрагменты все еще предоставляют какую-то информацию. Изучение этих остатков позволяет найти некоторые окаменевшие ткани, напоминающие элементы мозга. А куски серого порошкообразного вещества содержат имена иллитидов (записанные с помощью четырехуровневого сенсорного письма), которые объединились в Старший мозг.

28. Бассейн Старшего мозга

Эта большая область освещена тусклым малиновым свечением, разливающимся от краев 30-футового бассейна. В то время как пол покрывают пыль и обломки камня, сам бассейн кажется относительно чистым. Те персонажи, которые могут видеть, различают, что в бассейне чуть ниже уровня жидкости плавает некая большая масса. В самой южной части бассейна из жидкости торчит металлический стержень (те, кто заглянет в бассейн, увидят, что на конце стержня находится увенчанный кристаллом контейнер, в котором находится небольшая доля мозга).

Металлический стержень, удерживающий долю мозга-помощника (см. раздел «Аркана»), является реликварием, который функционирует так же, как и тот, что описан в области 17, хотя тут нет никаких ловушек, кроме большой массы, плавающей ниже. Большая масса в бассейне - это Извечный, огромная мозгоподобная масса, покрытая щупальцами. Когда астероид покидал родной мир, Извечный обладал всеми способностями Старшего мозга и плавал в бассейне с головастиками иллитидов (позднее им же съеденных). Хотя большинство подобных ему уходят в астральный мир, Извечный потерял эту способность, когда иллитиды покрыли астероид квинтэссенцией. Для обеспечения собственного существования Извечный анимировал собственные ткани с помощью психонической связи между собой и планом негативной энергии. Таким образом Извечный стал нежитью Старшего мозга. И заставил трех иллитидов, служивших ему, перейти в такое же состояние (см. область 26).

В своем состоянии Извечный гораздо слабее нормального Старшего мозга. Персонажи могут подумать, что он пребывает в таком же стазисе, что и его слуги. Если что-то беспокоит Извечного или поверхность его бассейна, он активируется в 1d4 раунда. Как только он просыпается, он посылает телепатическую команду для активации трех вампиров, которые прибегут к нему через 1d6 раундов, но не атакуют, если Извечный не находится под угрозой. Перед тем как начать убивать группу, Извечный постарается допросить персонажей. Если персонажи вдруг начинают говорить первыми, у них появляется значительный шанс пережить эту встречу без какого-либо вреда для себя.

Извечный очень любопытен касательно текущих событий, он догадывается о падении империи иллитидов, частью которой он когда-то был. Что касается остальных новостей, тут его знание равно нулю. Он ничего не знает о текущих планах его живых сородичей. Тем не менее, он прекрасно осознает, что если живым иллитидам станет известно о нем (а это будет довольно быстро после становления их господства), он будет уничтожен.

Если персонажи расскажут ему о правду о своих поисках, Извечный отдаст им долю и пожелает всего наилучшего в их поисках. Он не желает ничего другого, нежели продолжать свою неживую дремоту в тихом бассейне. Если группа соглашается на такую сделку, Извечный даже предложит им одного из своих вампиров, хотя добрым персонажам следовало бы отказаться от такого «дара». Если же персонажи принимают этот дар, они должны прятать вампира от прямых солнечных лучей. Если же свет солнца попадает на вампира, он бежит. Кроме того, есть 5% шанс в каждый бой, что контроль над ним теряется - и вампир атакует персонажи.

Если персонажи избегают боя с Извечным, они получают столько опыта, сколько получили бы, убив его в бою.

> **Извечный, Старший Мозг-андед**: AC 10; MV Nil; HD 20; hp 160; THAC0 нет; #AT нет; Dmg нет; SA псионика; SD иммунитет, регенерация; SW святой символ, святая вода, солнечный свет; MR 90%; SZ H (10' диаметр); ML Fearless (20); Int Supra (20); AL LE; XP 13,000.
> **Примечание:** SD-Sempiternal имеет иммунитет к холодному железу, серебру, и не магическому оружию. Кроме того, сон, очарования и удерживающие заклинания не влияют на него. Он также восстанавливает 3 hp в раунд.
> SW - Извечный не любит святые символы, а священнослужители могут попытаться изгнать его как особую нежити (с -6 штрафом). Святая вода и солнечный свет наносят ему 1d6 единиц повреждения в раунд воздействия; и Извечный не может восстановить этот ущерб.
> **Псионическая Сводка:**

Level	Dis/Sci/Dev	Att/Def	Score	PSPs
20	6/21/31	EW.II,MB/All	=lnt	1d200+450

> *Players Option:* #AT 2; MTHAC0 7; MAC 0

• Ясновидение – Науки: Ясновидение, яснослышание. Посвящения: Круговое зрение, Знание места.
• Психокинетика – Науки: Создать объект, Молекулярная перестановка, Телекинез. Посвящения: Баллистическая атака, Контроль тела, Управление светом, Создать звук, Инерционный барьер, Левитация.
• Психометаболизм – Науки: Полное исцеление, Сдерживание энергии, Метаморфоза. Посвящения: Управление телом, Равновесие, Остановка Жизни.
• Психопортация – Науки: Высылка, Условный переход, Телепорт, Телепорт Существа. Посвящения: Астральная проекция, Смещение времени, Якорь пространства/времени.

• Телепатия – Науки: Доминирование, Выброс, Массовое доминирование, Взрыв разума, Стирание памяти, Зонд. Посвящения: Благоговение, ESP, Фальшивые чувства, Инсинуация, Тяга к разуму, Постгипнотическое внушение, Тестовая связь*, Разрушение психики
• Метапсионика – Науки: Наполнение, Пси-хирургия, Ультрабласт. Посвящения: Каннибализм, Увеличение, Пролонгация, Пси-помехи, Вытягивание пси.
(• *Clairsentience - Sciences: clairaudience, clairvoyance; Devotions: all-round vision, know location.*
• *Psychokinesis - Sciences: create object, molecular rearrangement, telekinesis; Devotions: ballistic attack, control body, control light, create sound, inertial barrier, levitation.*
• *Psychometabolism - Sciences: complete healing, energy containment, metamorphosis; Devotions: body control, body equilibrium, suspend animation.*
• *Psychoportation - Sciences: banishment, probability travel, teleport, teleport other; Devotions: astral projection, time shift, time/space anchor.*
• *Telepathy - Sciences: domination, ejection, mass domination, mind blast, mindwipe, probe; Devotions: awe, ESP, false sensory input, id insinuation, mind thrust, post-hypnotic suggestion, taste link, psychic crush.*
• *Metapsionics - Sciences: empower, psychic surgery, ultrablast; Devotions: cannibalize, magnify, prolong, psionic inflation, psychic drain.*)

Дама бубён. Продолжающееся восстание

Раскопки в этой области наконец позволяют персонажам раскопать большой объект, покрытый квинтэссенцией. Этот фрагмент астероида представляет собой жилые отсеки, где находилась группа иллитидов и их рабы. Пожар Восстания рабов достиг даже иллитидов, спасающихся на астероиде, и рабы, находящиеся в этом отсеке в момент покрытия астероида квинтэссенцией, как раз дрались с хозяевами. Воюющие остались заморожены во времени на многие столетия, до сих пор.

Прочитайте или перескажите текст, если персонажи соскребают квинтэссенцию:

> Серебристая поверхность схлопывается, производя при этом громкий хлопок. Пару секунд спустя вы слышите грохот, похожий на звук раскалываемого камня. Проход, который вы вскрыли, извергает ливень камней, металлических обломков, куски желе и шлейф пыли (похоже на выстрел из катапульты/пушки шрапнелью).

Этот фрагмент не мог противостоять давлению, оказываемому на него землей, и взорвался сразу, как только персонажи удалили квинтэссенцию. Все персонажи, находящиеся в радиусе 300 футов, должны сделать спас-бросок от парализации или упасть на землю и получить 1d4 повреждения от взрыва. Также все персонажи должны сделать второй спас-бросок от парализации (по мне, скорее от оружия дыхания. – *Прим. пер.*) или получить 1d8 повреждения от куска скалы, упавшего на них. Обратите внимание на то, что любой персонаж, проваливший первый спас-бросок, получает штраф -3 ко второму спас-броску.

Когда гул проходит, до персонажей доносятся слабые крики, вопли, лязг оружия и другие звуки сражения, эхом летящие из зияющей трещины. Рабы по-прежнему сражаются со своими хозяевами, несмотря на взрыв.

В то время как группа исследует эту область, до них продолжают доноситься крики и звуки конфликта. Персонажи могут наткнуться на тело гуманоида или иллитида в любом помещении (даже в не нумерованном). Также персонажи, остающиеся в одной и той же

области, имеют 20% шанс в турн оказаться втянутыми в конфликт, описываемый в области 30, с учетом того, что эти «случайные» бои двигаются.

В поиске в любой из многих разгромленных комнат (турн на обследование заваленной щебнем, обломками и мусором комнаты) группа имеет 75% шанс найти одну из следующих вещей: Головную сетку (*headmesh*), трость-молот (*maulstick*) (см. раздел «Аркана»), сосуд, запечатанный застывшим желе, с 123 кристаллическими монетами (3 gp каждая), психически обработанный порошок, который имеет эффект масла скользкости (*oil of slipperiness*), и пузырек с пси-обработанной жидкостью, которая работает как заклинание постоянного света (*continual light*), пока его касаются.

Только одну вещь можно найти в одной области.

29. Поле боя

В обломках камня и застывшего желе лежат по крайней мере 5 неподвижных тел. Измазанное кровью стальное оружие, валяющееся рядом, и раны на телах говорят о том, что убил явно не обвал. Трое из тел принадлежат гуманоидам, остальные – иллитиды.

Гуманоиды – восставшие рабы из расы предтеч (см. область 32 - дополнительная информация). В комнате есть тела 4-х гуманоидов и 3-х иллитидов. На гуманоидах простая одежда, а некоторые все еще сжимают оружие – ножи, дубины или же просто осколки стекла. Существует 20% вероятность, что на каждом трупе предшественников есть функционирующая Головная сеть - *Headmesh* (см. раздел «Аркана»).

Иллитиды имеют 3d10 кристаллических монет (3 gp каждая) в подсумках на поясах, и есть 10% шанс на каждый труп, что они обладают Тростью-молотом - *maulstick* (см. раздел «Аркана»).

30. Битва продолжается!

В двух областях № 30 1d4 предшественника сражаются с 1d4 иллитидами. Рабы, увидевшие группу, полагают что это союзники, а иллитиды, соответственно, наоборот. Иллитиды будут сражаться до смерти. Если персонажи долго не вмешиваются, то бой заканчивается через 1d4 раунда. Существует 80% вероятность, что бой закончится в пользу рабов с 1 выжившим, и 20% вероятность противоположного исхода. Конечно, группа может оказать помощь предшественникам и свести их потери к минимуму, тем самым гарантируя свою лояльность предшественникам.

Если персонажи устанавливают контакт с предшественниками с помощью магии или психоники, повстанцы признательны им за оказанную помощь и, оценив боевой потенциал группы, стараются их отправить в командный центр (область 32), чтобы группа встретилась с Нилтоном (*Nilton*), лидером восстания.

Предшественники и иллитиды, встречающиеся в областях 30, имеют то же имущество, что описано в области 29.

> **Восставшие рабы предшественники (1d4):** AC 9; MV 12; HD3; hp 25, 27, 24; THAC0 17; #AT 1; Dmg 1d6 (оружием); SA психоника; MR 35%; SZ M (6' высотой); ML Average (9); Int Exceptional (15); AL CE; XP 270.
> **Психоника:** #AT 1; MTHAC014; MAC 9; Lv 3; PSPs 1d100+150; Пси атаки: Эго кнут (EW), Инсинуация (II); Пси-защиты: Крепость разума (IF), Ментальный барьер

(MB), Чистый разум (MBk), Мысленный щит (TS), Башня Железной воли (TW); Пси дисциплины: ESP (*Psionic Attacks ego whip (EW), id insinuation (II); Psionic Defenses intellect fortress (IF), mental barrier (MB), mind blank (MBk), thought shield (TS), tower of iron will (TW); Psionic Disciplines ESP*.).

Краткая сводка иллитидов (1d4 иллитида): Раненные иллитиды имеют AC 5 и не более 6 хитов каждый.

31. Подавление мятежа

Как и в двух областях, обозначенных № 30, бывшие рабы сражаются с иллитидами и в этих областях. В отличие от других мест конфликта существует 80% вероятность того, что тут победят иллитиды (с 1 выжившим), и только 20% вероятность обратного, если группа не вмешивается в течение 3-х раундов. Выживший иллитид немедленно обратит внимание на группу (см. область 30 для определения соответствующих статистик, для определения добычи см. область 29).

32. Командный центр

Это мозговой центр восстания рабов на астероиде. Два предшественника-охранника стоят у дверей, в то время как высокий предшественник, носящий Головную сетку (*headmesh*), сидит на перевернутом столе и рассматривает иллитидскую четырехуровневую сенсорную запись. Большой предшественник - это лидер местного восстания рабов.

Хотя между группой и Нилтоном может случиться недопонимание, скорее всего, они придут к пониманию. Нилтон хочет отчистить этот фрагмент астероида от всех иллитидов и с радостью поможет группе, если персонажи согласятся помочь ему.

Если альянс будет заключен, оба охранника атакуют Нилтона на глазах у группы. Они все еще находятся во власти их хозяев (и хотя хозяева мертвы, их психическое принуждение все еще действует). Нилтон не защищается от этой атаки, настолько он потрясен предательством близких друзей, и персонажи должны защитить его.

Из снаряжения у Нилтона, помимо его доспеха из шкуры иллитида (AC 5), Головной сети - *headmesh* (см. раздел «Аркана») и шипованой дубины, есть еще сумка, сшитая из шкуры иллитида (скорее, подсумок, снятый с кого-то из них. – *Прим. пер.*), в которой у него лежит одна из долей мозга-помощника (см. раздел «Аркана»). Нилтон не осознает всей ценности этого предмета и легко отдаст его персонажам, если заключен союз между группой и рабами, после того как все иллитиды в этом фрагменте будут убиты. Или же, если союз не был заключен, будет менять долю на ценную маг- или пси-шмотку (отдавая приоритет вещи с постоянным эффектом: кольцо защиты разума, оружие, костяное кольцо, доспех. – *Прим. пер*.).

Оба предавших охранника имеют статистику предшественников, описанную в области 30. Статистика Нилтона описана ниже.

Нилтон, Лидер восстания предшественников: AC 5 (доспех из шкуры иллитида); MV 12; HD 7; hp 50; THAC0 13; #AT 1; Dmg 1d6+3 (шипованая дубина); SA психоника; MR 35%; SZ M (6' высотой); ML Fearless (20); Int Exceptional (15); AL CE; XP 1,400.
Психоника: #AT 1; MTHAC0 14; MAC 9; Lv 3; PSPs 1d100+150; Пси-атаки: Эго-кнут (EW), Инсинуация (II); Пси-защита: Крепость интеллекта (IF), Ментальный

барьер (MB), Чистый разум (MBk), Щит мысли (TS), Башня Железной воли (TW); Пси-дисциплины ESP, Молекулярная перестановка, Проекция силы (*Psionic Attacks ego whip (EW), id insinuation (II); Psionic Defenses intellect fortress (IF), mental barrier (MB), mind blank (MBk), thought shield (TS), tower of iron will (TW); Psionic Disciplines ESP, molecular rearrangement, project force.*).

Дама червей. Капсула времени

Поиск в этой области позволяет найти 10-футовую в диаметре сферу квинтэссенции. Если персонажи вскрывают ее, они видят отсек из застывшего непрозрачного желе, этот отсек был сброшен с астероида перед крушением. Отсек содержит замочную скважину, только ключ, носимый Грктом (*Grkth,* см. область 7), может вскрыть отсек. Успешный поиск ловушек покажет ее наличие; те персонажи, которые открывают отсек любым другим способом (к примеру, разбивают, или с помощью магии или грубой силы), активируют ловушку. Если ловушка активируется – происходит взрыв пакета со шрапнелью, это наносит 2d6 повреждения всем в радиусе 15 футов. Кроме того, взрыв уничтожает любые ценности, находящиеся в отсеке.

Если персонажи вскрывают отсек с помощью ключа, они обнаружат 40 небольших подсумков. Каждый из подсумков содержит 1d10 розоватых таблеток. Таблетки представляют собой концентрат питательных и пси-активных веществ гуманоидного мозга. Это неприкосновенный запас продовольствия для иллитидов астероида - на случай, если они приземлятся в районе с малым источником пищи. Одной таблетки достаточно, чтобы иллитид не нуждался в пище в течение месяца.

Если эти таблетки пробует гуманоид, он чувствует странное напряжение из-за дисфункции его отдела мозга, отвечающего за метапсихику.

Существует 10% вероятность того, что выпивший падает без сознания на 1d6 турнов. Если это произошло, есть еще 10% шанс, что странные воспоминания всплывают со дна памяти и держатся в момент его пробуждения. Характер и полезность этой памяти зависит от DM’а.

Дама крестей. Полость

Раскопки этой области позволяют найти 20-футовую трещину в поверхности астероидного фрагмента. Из пропасти пахнет прелыми листьями с примесью гнили, стены трещины покрыты мхом и лишайниками, лишайники, более цветастые у начала пропасти, темнеют, когда персонажи спускаются ниже.

Этот фрагмент когда-то содержал различные трофеи, красивые вещи и некоторые сохраненные формы жизни из различных миров иллитидской империи. Формы жизни были сохранены с помощью квинтэссенции – хотя существа погибли при этом процессе (то ли я что-то перевел неправильно, то ли автор сам себе противоречит. – *Прим. пер.*). Падение астероида раскидало защищенные стазисом экспонаты, что делает их в настоящий момент неидентифицируемыми.

Прочитайте текст в рамке для описания этой локации:

Разрушенные колонны, сломанные кристаллические фигуры, покрытые черными пятнами, груды искореженного металла и остатки того, что когда-то, возможно, было флагами,

теперь устилает пол. Природа сделала многое, претендуя на эту область, посылая сырость, как маленькие когти, сквозь землю и треснувшие стены.

Персонажи, обыскивающие эту область, имеют 75% шанс в турн найти вещь из списка ниже. Только одна вещь из каждого пункта может быть найдена в этой области.

• Окаменевшая мумия гуманоида, существо с одним рогом, вырастающим изо лба. Под обмотками содержится «амулет против чар» (*amulet of proof against charm*). Обладатель иммуннен к чарму и доминированию, а также ко всем видам магического и псионического влияния.

• Маленькая кристаллическая фигурка иллитидского головастика. Владение фигуркой псионически препятствует иллитиду извлечь мозг владельца в ближнем бою (по сути, дает импульс отвращения к непосредственному индивидууму. – *Прим. пер*.).

• Ожерелье, лежащее среди развалин, при ношении играет мягкую, неземную музыку. Иногда тональность и тембр музыки резко меняются к драматическим, но это не так явно связано с окружением носящего.

Джокер. Корабль

Раскопки этой области наконец открывают верхнюю часть погребенного фрагмента астероида. Для раскопки входа требуются три дополнительных человеко-часа.

Вход является трещиной 5 футов шириной и 60 футов глубиной. Стены подверглись коррозии и, в свою очередь, покрыты трещинами, свидетельствующими об отсутствии защиты квинтэссенцией. Трещина приводит персонажи в область 33.

Этот фрагмент содержит в себе корабль, способный перемещаться между хрустальными сферами за короткое время. В некотором смысле корабль, хранящийся здесь (наутилоид – см. сеттинг Spelljammer), был единственным вариантом возвращения иллитидов назад, в их скрытый мир. Навигационная информация о местонахождении мира иллитидов хранится в мозге-помощнике. Иллитиды разделили его на четыре части-доли и держат их под особой охраной.

33. Охраняемый пункт управления

Эта скалистая, испещренная кавернами область достаточно широка и высока, в ней по крайней мере 40 футов от усыпанного мусором пола до потолка. Различные естественные туннели уводят в сторону. В центре пещеры находится 30-футовая сфера абсолютной черноты.

Монолитная каменная колонна выступает на 3 фута вверх из пола рядом с темной сферой. Наверху колонны имеются углубления размером с кулак, формой напоминающие отпечаток доли мозга.

Стром, таинственная личность, создавшая пси-печать, направил группу к кратеру в надежде на то, что корабль на месте и цел. Однако Стром не смог собрать информацию о местонахождении мира иллитидов, он надеялся, что необходимая навигационная информация будет на корабле или где-то недалеко от него.

Стром надеется, что персонажи смогут освободить корабль и найти навигационную информацию, чтобы использовать судно и положить конец планами иллитидов. Иллитиды изъяли мозг-помощник и разделили его на четыре части, которые находятся в областях 17, 25, 28 и 32. Стром не знает, как активировать корабль или убрать черную сферу (соответственно, пси-печать не даст никакой полезной информации).

Черная сфера в этой области - на самом деле, специальный сплав металла и квинтэссенции, физически его не удалить никакой силой. Единственный способ развеять сферу - поставить все четыре доли мозга-помощника в углубления.

Если неиллитиды заходят в зону 10-футового радиуса от постамента, три мозговых голема (*brain golems*), охраняющие эту область, активируются и атакуют нарушителей.

> **Мозговые големы (3):** AC 3; MV 6; HD 12; hp 60; THAC0 9; #AT 1; Dmg 2d12; SA психонический Взрыв разума; SD чувство боя, иммунитет; MR 70%; SZ L (8' высотой, 5' шириной); ML Fearless (20); Int Low (7); AL LE; XP 10,000.
> **Примечание**: SA – Мозговые големы всегда атакуют кастеров, у големов врожденная способность выбирать в качестве приоритетной цели наиболее слабые персонажи из группы. Кроме того, Взрыв разума (который они могут использовать один раз в турн) влияет на всех в пределах расстояния в 60 футов. Попавшие под эффект существа должны сделать спас-бросок от заклинания или получить 2d8 повреждения и быть оглушенными 1d10 раундов. Те персонажи, которые успешно кинули спас-бросок, получают только 1d8 повреждения.
> SD – Мозговые големы имеют иммунитет к ядам, болезням, а также к чарм-магии, магии смерти и удерживающим и усыпляющим заклинаниям; кроме того, им не может повредить немагическое и психоническое оружие (*these creatures are not harmed by nonmagical and psionic weapons* – и понимайте как хотите: то ли они получают повреждения только от магического оружия, то ли от магического и психонического оружия. – *Прим. пер.*).

Если персонажи победили мозговых големов и поставили все части мозга-помощника в выступы колонны, DM может перейти к разделу «Заключение» в следующей главе.

Финал

Приключение завершается. Глядя на солнце, уже не нужно щурить глаза. Если персонажи не сделают что-то в ближайшее время, миру будет нанесен непоправимый ущерб, и все места обитания погибнут одно за другим.

Герои обладают достаточным количеством сил, возможно, им удастся сбросить ярмо тех существ, которые стремятся стать хозяевами Вечной ночи.

Заключение

DM должен использовать информацию из этого раздела, если персонажи победили мозговых големов, собрали все доли мозга-помощника и поместили его в углубления в колонне, расположенной в области 33. Если персонажи выполнили все вышеперечисленное, прочитайте или перескажите текст из рамки:

Как только вы установили последнюю долю во впадину в колонне, вся поверхность 30-футовой сферы начинает мерцать ослепительным светом, чередуя оттенки от белого до фиолетового. С низким гулом вся колонна с установленными долями мозга-помощника

уходит в пол. Между тем гул усиливается до оглушительного грома за несколько секунд, гул настолько громкий, что вся пещера начинает трястись, обломки каменных стен и потолка начинают падать вокруг, разбиваясь на осколки, летящие в разные стороны подобно шрапнели. Вдруг некогда черная сфера делает рывок вверх с такой силой, что полностью уничтожает свод пещеры, открывая ее темному небу.

Как только земля перестает трястись, стихает гром и оседает пыль, персонажи видят странный корабль там, где раньше была темная сфера.

Для того чтобы избежать последствий взрыва, персонажи должны сделать спас-бросок от парализации; при провале спас-броска персонажи получают 1d6 повреждения.

Герои завершили свою миссию и восстановили полностью функционирующий наутилоид древнего иллитидского дизайна. Наутилоид является «космическим» кораблем, используемым иллитидами для путешествия по огромным просторам дикого космоса и флогистона, для достижения отдаленных миров. DM'у рекомендуется показать рисунок, приложенный к модулю, для описания корабля. Через 1d4 раунда каменный столб поднимается обратно, четыре доли мозга-помощника теперь собраны воедино и лежат на столбе. Пси-печать подает сигнал своему владельцу, что это судно поможет персонажам отправиться в давно забытый мир, где они смогут получить что-то, что поможет им остановить план иллитидов.

Если до этого момента Собиратели рабов еще не погибли, они атакуют не задумываясь и будут драться до смерти, пытаясь захватить корабль.

Если группа не сможет найти корабль или захватывает наутилоид в надежде спасти только себя, иллитиды добиваются успеха в своем плане и гасят солнце, обрекая мир на смерть. Что важно - иллитиды будут иметь достаточно энергии для следующего этапа плана (подробно описано в приключении «Рассвет Сверхразума»).

Если DM не хочет ввергать свой сеттинг в такую глобальную катастрофу, он может создать дополнительное приключение, которое позволяет персонажам искупить себя. Как вариант, персонажи могут смотреть, как солнце мерцает и гаснет, только чтобы загореться опять еще сильнее. Может, иллитиды могли разжечь солнце, потому что уже уверены в успехе своего плана? Разве кто-то еще может остановить иллитидов? Герои уже никогда не узнают ответ, если сейчас не возьмутся за это. Или DM может придержать этот сюжет для приплетения его к другому участку его кампании.

Модуль «Рассвет Сверхразума» содержит карту и описание древнего наутилоида, а также другую важную информацию о путешествии, которое персонажи должны предпринять, чтобы довести поиски до конца. Когда это приключение заканчивается, персонажи должны быть уверены, что они на верном пути для предотвращения рабства разумных рас мультивселенной.

Использование модуля как отдельное приключение

Если DM использует это приключение самостоятельно, наутилоид перевозит персонажи на орбиту солнца (или любого другого источника света, который использует DM в своем сеттинге), где имеется искусственный спутник, в котором семь техников-иллитидов занимаются откачкой энергии из солнца.

Спутник – сферическая камера около 100 футов в диаметре - служит главной станцией. Семь иллитидов-техников имеют ту же статистику что и Собиратели рабов. Если персонажи побеждают иллитидов, они могут легко уничтожить все подозрительное психическое оборудование на станции (и, возможно, саму станцию). Остановив откачку энергии, персонажи побеждают.

Аркана

Где DM находит информацию о большинстве новых, важных вещей, упомянутых в модуле.

Мозг-помощник (Собранный из четырех долей)

Стоимость в золоте: 10 000
Стоимость в опыте: 3000

Собранный мозг-помощник имеет примерно 6 футов в диаметре и выглядит, как мозг. Каждая из долей немного упругая, но непроницаема для обычного оружия. Тем не менее, магическое оружие и заклинания, которые наносят более 20 единиц урона, уничтожают одну из долей. Без надлежащего инструмента ничего, кроме заклинания желания (*wish*), не соберет доли в целый мозг-помощник.

Доли имеют специальную функцию в собранном состоянии: Они открывают капсулу с древним иллитидским наутилоидом (как описано в области 33).

Данный мозг-помощник не обладает теми же знаниями, умениями, хранилищем навыков и фактов, как обычный иллитидский мозг-помощник. Однако он обладает навигационной информацией о местоположении древнего сердца империи иллитидов. Любое существо с помощью простой телепатии, ESP или другой подобной способности может вытянуть эти знания из него. Тем не менее, такое знание оказывается бесполезным без способности управлять кораблем. К счастью, природная чувствительность наутилоида, описанного в этом приключении, способна расшифровать правильный курс и путешествовать по нему. Подробная информация предоставлена в приключении «Рассвет Сверхразума».

Молот-трость

Стоимость в золоте: 2500
Стоимость в опыте: 3000

Эта псионическая вещь выглядит богато украшенной, изящной булавой (персонажи могут использовать эту вещь как стандартную булаву, которая наносит 1d6+1 повреждения по противникам среднего и меньшего размера). Если владелец дает ментальную команду «Молот» в процессе успешного удара, молот-трость выпускает волну психонической силы, которая наносит цели дополнительные 2d4 повреждения за каждый заряд (владелец может использовать все заряды одновременно). Каждый молот-трость имеет 10 зарядов, когда полностью заряжен. Только иллитиды с силой, позволяющей им перезаряжать психонические вещи, могут перезарядить его.

Головная сетка

Стоимость в золоте: 1000
Стоимость в опыте: 3000

Головные сетки были изготовлены древней расой предшественников, которая в конечном счете породила гиззераев и гизянок. Головная сетка помогает непсионику устоять против психонической команды. Когда сетку носят гуманоидные существа, она может поглощать 1d10 пси-эффектов, направленных на ее владельца. Это включает в себя Взрыв разума, доминирование, указание и все чарм-похожие пси-способности или их магические

вариации. Когда персонаж обнаруживает головную сетку, DM должен кинуть кубик, чтобы определить количество зарядов. Владелец не знает ни о зарядах, ни об их количестве, если не использует специальные возможности, чтобы это определить. После того как сетка поглотила последний заряд, она превращается в золу. Сетка работает только если находится на голове.

Меч Живодера

Ценность в золоте: 10 500
Ценность в опыте: 1450

Меч Живодера - это психически заряженный длинный меч, изначально неотличим от любого другого магического меча. Только существа с пси-печатью или с интеллектом 14 или выше могут им полноценно пользоваться (штрафы за непрофессиональное владение все еще применяются). В руках любого другого существа этот меч работает как длинный меч +1, персонажи с интеллектом 9 или ниже при касании меча получают 2d6 повреждения от посланного мечом нейронного удара.

Когда меч держит отмеченный пси-печатью или существо с интеллектом 14 или выше, меч раскрывает свою истинную сущность. Рукоять превращается в стилизованную голову иллитида с четырьмя щупальцами, которые выступают вверх вместо клинка. Эти «щупальца» на самом деле и есть клинок. И хотя все четыре щупальца покрыты слизью, они по своим качествам не уступают металлу и имеют не менее острую кромку. Стоит отметить, что проявление истинного облика этого меча вызывает чувство ужаса и отвращения у большинства цивилизованных рас к его владельцу.

В своем истинном обличии Меч Живодера действует как длинный меч +2. При использовании в бою против человека, гуманоида или получеловека меч наносит двойной урон при броске кубика 17, 18, 19. Кроме того, такие атаки навсегда снижают показатель интеллекта противника на 1d4 пункта, если цель проваливает спас-бросок от заклинания. Если владелец меча выбрасывает 20 на кубике атаки, его оппонент получает двойной урон и должен сделать спас-бросок от смерти (со штрафом -2) или немедленно умереть из-за мгновенной атрофии мозга.

Владелец меча также может вызвать пси-эффект, сходный с очарованием, раз в день на любого человека, получеловека или вообще человекоподобное существо (включая орков, гоблинов, огров и других гоблиноидов) до 10 HD включительно. Те существа, которые проваливают спас-бросок от магии, следуют указаниям владельца меча в течение одной недели, после чего получают иммунитет ко всем последующим эффектам меча. Владелец меча не может контролировать более семи рабов за раз.